游戏娱乐百分百

单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报

新游大腕

混沌大陆

MOBA！独树一帜的3D竞技网游

王牌对王牌

国产单机暑期终极对决

轩辕剑6 VS 古剑奇谭2

极速体验

幕府将军的头骨

跨出九宫格，眼前一片天

页游精品

坦克英雄

为了荣耀开炮！



91GAME 新游游戏 上海艺为网络科技有限公司

大宋 搜索

更多详情: ds.9igame.com

关注官方微信

游戏情报 Contents 目录

2013 年 9 月刊

网游平台

01 新游大腕
混沌大陆
MOBA！独树一帜的 3D 竞技网游

06 网游最前沿
大宋
众神争霸
群龙默示录

12 专题企划
2013 Chinajoy 热点展区扫描









单机平台

38 新作预告
侠盗猎车手 5
罗马 2：全面战争
逃生
拳皇 13

46 王牌对王牌
国产单机暑期终极对决
轩辕剑 6 VS 古剑奇谭 2

52 极速体验
幕府将军的头骨
跨出九宫格，眼前一片天
缉毒煞星
想要简单粗暴？你选对了！
暗影狂奔：回归
并非老调重弹
泰拉瑞亚
自己造个恶魔城

60 专题企划
国产山寨何弃疗
论合理山寨的重要性

62 百兆俱乐部 2013
九月会员游戏推荐

移动平台

18 手游大作
不再犹豫
激流快艇 2
波斯王子 2：影与火
合金争霸

23 游手好鲜

28 专题企划
这个开学够疯狂吗？
——疯狂猜系列游戏大汇总

32 百草园



页游平台

66 专题企划
网页上的僵尸战争

70 潜力新游
坦克英雄：为了荣耀开炮！
三国汉之涛：与旷古名将共绘霸图



电子杂志合作媒体

bookan.com.cn 博看网
龍源期刊网 www.qikan.com.cn
magme
ZCOM www.zcom.com
锋同网
读览天下 www.dooland.com
悦读网 ZUBUNET
当当网 dangdang.com

编：小P羊　　美：grass

综合评分	
8	画面
	音效
	操作
	系统
	创意

游戏评级		
12+	游戏开发	Danal 娱乐公司
	游戏运营	韩国 KTH
	官方网站	loco.paran.com
	目前状态	国外公测

小心激烈的玩家对抗毁你三观哟



小P羊

玩惯了LOL、DOTA这类游戏以后，你可能觉得MOBA游戏也就那个样子，没有什么创新余地了。而《LOCO》却让我们看到了一个全新的可能。这款游戏大胆地采用了华丽的3D游戏画面，类似WOW的操作方式去演绎激烈的5VS5战场对抗，并且经典的三线推进地图打法也不仅仅围绕着塔、中立野区和主基地展开，而是加入了诸如传送门、教堂、守护者等战略目标，同时，可携带3个英雄参战的新颖设定也让游戏局面变得更富有戏剧色彩，而画面更是这款韩式网游的卖点所在。不过，对于习惯LOL、DOTA这类游戏的玩家而言，这款游戏较多的操作键位（因为还要用到ASWD键进行移动操作），3D游戏在战斗时可能出现的视角阻挡等问题或许会让玩家略感别扭，而且游戏的一些地图模式对新手而言可能是一场灾难。总体而言，这是一款值得体验的作品。



MOBA！

独树一帜的3D竞技网游

混沌大陆

LOCO

LAND OF CHAOS ONLINE



韩式网游充满各种卖萌元素

对于钟情 MOBA（多人在线竞技游戏）的玩家而言，一谈到推线拆塔游戏，想必大家的第一反应就是 LOL、DOTA 这些如雷贯耳的名字，这些一局游戏平均时长约 30 分钟的作品，给我们带来了非常爽快的对战体验，要说有什么美中不足的话，那就是 MOBA 类游戏的画面实在无法同《剑灵》、《永恒之塔》这类 3D MMO 大作相提并论。不过这次要介绍的《LOCO》（全称《Land of Chaos Online》，暂译为《混沌大陆》）可能会改变你对 MOBA 游戏的看法。



新旧版操作栏有了明显不同

《混沌大陆》是韩国 Danal 娱乐公司的处女作，这款游戏最早在 2009 年的韩国游戏展上公布。起初，游戏被命名为《Wild Hearts》，直到 KTH 正式代理本作后，这款游戏才正式更名为 LOCO。和我们熟知的几款韩国网游大作一样，《混沌大陆》的一大卖点就是高品质的游戏画面，而游戏公布之初所展现的个性角色以及华丽的动作招数也着实吸引了众多玩家们的目光。就在今年 3 月，《混沌大陆》日服开始了 β 测试，并公布了一组全新的游戏画面，从日服公布的游戏截图来看，目前版本的《混沌大陆》在游戏画面，特别是操作界面上有了巨大的变动，而继日服开启后，Danal 娱乐公司推出的这款 MOBA 游戏很有可能会把战略目标放在中国，很多一直渴望着玩到《混沌大陆》中文版的玩家，说不定很快就能实现梦想了。



正式游戏前似乎能在类似城镇的地方闲逛



乍一看画面有点像 wow 这类游戏

玩法有别于 DOTA

回到游戏本身，《混沌大陆》的对抗要点是利用地形、地物与对手展开战略、战术的比拼。和我们熟知的 LOL 一样，玩家在《混沌大陆》的游戏初期，需要“伐木”普通小怪获取经验值与金币，从而提升角色等级并购买、升级装备；而当你拥有了一定的经济基础和等级支撑后，就需要设法突破敌方的大型怪物，最后摧毁敌人的基地。除了首先打碎敌阵营来获得胜利的经典打法以外，一些特殊地图则有其他的胜利条件。作为一款无视角锁定、无目标锁定的 3D 对抗游戏，《混沌大陆》的操作手法、技能选择以及选人方式和 LOL、DOTA 仍有很大的差别，这使得该作拥有了属于自己的独特战斗风格。

类似 WOW 的操作方式

在《混沌大陆》中，玩家主要通过 WASD 键来控制角色前进、后退和左右移动，而鼠标则用来进行视角移动、镜头的拉近拉升以及普通攻击这几个操作，此外，该作也可以通过空格键来控制角色执行跳跃命令。总体而言，本作的操作方式更近似于 WOW 这类大型 MMORPG 游戏。值得一提的是，这款游戏还有个冲刺设定，操作方式是双击 W 键。

多变的技能搭配

在《混沌大陆》中，玩家主要通过 WASD 键来控制角色前进、后退和左右移动，而鼠标则用来进行视角移动、镜头的拉近拉升以及普通攻击这几个操作，此外，该作也可以通过空格键来控制角色执行跳跃命令。总体而言，本作的操作方式更近似于 WOW 这类大型 MMORPG 游戏。值得一提的是，这款游戏还有个冲刺设定，操作方式是双击 W 键。

英雄所拥有的 10 种技能中有 5 种是被封印的，玩家们可以在练习模式下体验被封印的技能，如果想让英雄学习封印技能时，只能通过技能卷轴来解锁。技能卷轴可以通过新手任务、任务版、商城或拍卖场中获得。


要小心不吃控制技能的指挥官!


见识下老爷爷的威力!

提到技能，这里特别说明下本作的技能选择界面。游戏中的技能按对战作用分为辅助技能和攻击技能两类，终极大招同样也有辅助和攻击技能之分。对于首次接触 3D MOBA 的玩家来说，使用攻击型终极技能要特别注意一点，由于《混沌大陆》不同于 WOW 这类游戏可以锁定敌人（游戏采用无锁定设计），而本作的攻击大招又拥有极为华丽的特效， 一旦视角操控不当晃到了自己的眼睛，很有可能就会被敌人抓到击杀的机会。

可携带多英雄参战

《混沌大陆》的英雄选择也有非常独到的设计，这不仅体现在玩家可以获得多个英雄角色，还能在对战中携带 3 个英雄出战。这里要特别解释的是，所谓的携带 3 个英雄出战，并不是指玩家需要在战斗中控制多个角色进行战斗，而是当你的游戏角色在对抗中被敌人击杀后，可以根据对手的出战阵容立即更换英雄。另外，玩家在更换出战英雄后，该英雄可以继承当前角色的等级，而且玩家还可以重新分配角色的技能点数。


参战的三个英雄中，头上拥有“ Leader ”标志的角色为出击时的先发角色，玩家可以在游戏大厅的左下角使用鼠标拖曳的方式来切换 Leader。



游戏目前也有了数十名不同英雄



角色创建界面

生命值（HP）：这一数值越高，代表该英雄升级成长时提升的生命值越多
力量（Str）：力量每提升 1 点，则角色物理攻击力和爆击伤害分别提升 1 点和 0.5% 点
魔力值（MP）：这一数值越高，代表该英雄升级成长时提升的魔力值越多
敏捷（Dex）：敏捷每提升 1 点，则角色的迴避机率、命中机率和爆及伤害均提升 0.2% 点
智慧（Int）：智慧每提升 1 点，则角色的魔法攻击力和爆击伤害分别提升 1 点和 0.5% 点
精神（Wis）：精神每提升 1 点，则角色的最大法力值和魔力回复量分别提升 15 点和 0.5 点
体质（Con 质）：体质每提升 1 点，则角色的物理以及魔法防御力各提升 5 点
耐力（Sta）：耐力每提升 1 点，则角色的最大生命值和体力回复量分别提升 25 点和 1 点

这里也特别介绍下本作的角色建立过程。初次进入游戏时，玩家会拥有三张用以购买英雄的永久英雄卡片和一张 30 天试用英雄卡片（值得一提的是，游戏初期赠送的英雄卡并不能购买所有英雄，部分英雄只能通过与其对应的专属英雄卡才能解锁）。此时，玩家可以在创建英雄界面中查看各个英雄的能力成长图并挑选自己看中的英雄。这里需要说明的是，每个英雄都有八种不同的属性，这些属性会随着英雄等级的提升而跟着提升。

除了上面提到的这三个不同于 LOL、DOTA 等 MOBA 游戏的设定外，《混沌大陆》的整体设计可以说是十分符合 MOBA 爱好 者们的游戏习惯的。游戏顶部的导航栏由“快速加入”、“自定义参战”、“商店”、“创建房间” 、“联系”、 “排行榜”等按钮组成，对于想要查看个人战绩、财富或初次接触游戏的玩家而言，则可以通过游戏下方导航栏中的“新手训练”、“个人战绩”等按钮中获得帮助。

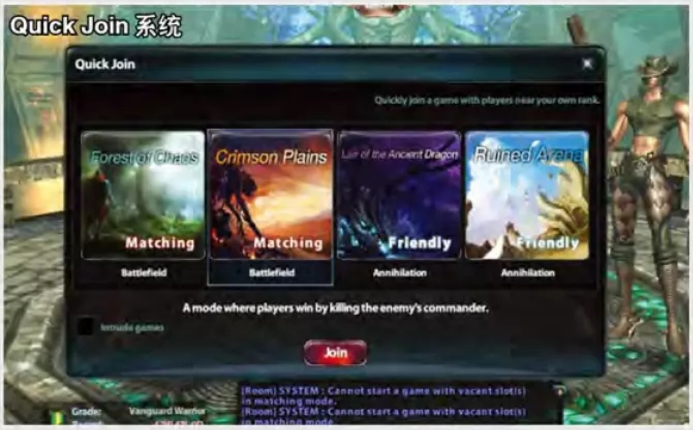


红绿军团构成对战双方

初步了解了《混沌大陆》的游戏特色以后，下面不妨让我们一同来看看这款游戏的阵营以及地图设定。在对抗阵营的设计上，虽然时下有些新出的MOBA类游戏（例如：《英雄三国》）已经推出三方对抗系统，但《混沌大陆》依然采用了传统的双方对抗设定。游戏中的两大阵营包括：自然势力和恶魔军团，这两大势力在游戏中分别对应着绿色军团和红色军团，同时，游戏还采用了房间最大可容纳10人对战的5VS5对战格局。鉴于每位玩家都能携带3名角色参与战斗，《混沌大陆》的5VS5战场可以说是充满了无尽的变数。尽管如此，这款游戏的每局时长仍然被控制在了30至40分钟之间，玩过LOL的朋友都知道，这样一个游戏时长绝对意味着高节奏、高强度的激烈对抗。



技能选择菜单



Quick Join系统

在开始介绍本作的地图设定前，先来看一下游戏大厅的设定。玩家在《混沌大陆》中可以建立多种类型的房间（包括只允许好友进入的密码房），想要加入房间参加对战的玩家可以通过“房间列表”来查看房间的地图类型、人数限制和战斗模式，而房间信息中的O和X则分别代表着可以加入和房间满员的信息。除了通过房间列表加入游戏以外，玩家还可以通过快速加入“Quick Join”系统，挑选你感兴趣的游戏地图并快速进入一间等待房，这里要注意的是，如果你在快速加入界面中勾选了入侵游戏“Intrude games”选项，你还可以快速加入一局已经开始但人员不齐的游戏。不过，要是加入这样的队伍你可能需要一点勇气和实力，毕竟缺人的队伍战况一般都不怎么明朗。

游戏地图设计

《混沌大陆》的地图模式主要分为随机（Matching）、友谊赛（Friendly）和训练（Practice）三种模式，而不同地图则有不同的属性或说获胜条件，例如：战场（Battlefield）地图就和LOL的经典地图一样，主要目的在于依序破坏对手的防御和攻击建设，并击败最后的Boss取得胜利；歼灭战（Annihilation）地图就主要以击杀敌对玩家来获得分数。这里特别介绍下本作的两大经典战场地图——混沌森林（Forest of Chaos）以及血腥旷野（Crimson Plains）。


大树施放的超强闪电

混沌森林

平均游戏时长在30至45分钟之间的大型地图，玩家需要在游戏中耗费较长的时间来“伐木”成长，这张地图的特点是中立野怪比较多，在双方阵营间共有六个中立怪刷新地点，这就意味着，即便玩家在前线受到压制，也可以退守后方“伐木”升等，为此，这张地图的初期游戏节奏可能显得略慢。此外，这张地图的中间还有一个名为TreeLight的绿色光点，双方阵营的玩家可以通过在此处捐献魔力来启动TreeLight的特殊效果，具体表现是，一旦TreeLight累积了足够的魔力，就会进入60秒倒计时阶段，倒计时结束后，会给予敌阵营一个伤害值500的闪电，并且晕眩对方5秒钟！


出没在混沌森林里的猩猩？！


有四条推进路线的血腥旷野

血腥旷野

和混沌森林相比，血腥旷野的战斗节奏就非常紧凑了。这张地图共有四条推进路线，地图中除了3个指挥官和4个基地点会固定生怪之外，没有其他的中立怪点让玩家躲着“伐木”升级，换句话说，不管你选择推进哪条路线都将直接和

敌对英雄正面交锋。谈到这张地图的独特之处，还要重点说明的是地图中央的飞空艇，一旦任一方玩家占据了中场左右二个据点以后，就可以在 1 分钟后对地图中央区域的四个点发动炮击，被炮击击中的英雄会受到晕眩控制，如果敌人此时又恰巧在附近出没，那结果就可想而知了。此外，由于缺少伐木途径，血腥旷野这张地图的收入来源完全是靠上下路的金矿来维持的，所以在游戏中，还会不时上演金矿争夺战，再加上这张地图把最难破坏的基地点（BasePoint）放置在前线，这对多数英雄来说简直就是一场灾难，这使得该地图并不怎么适合新手前去挑战。

谈到地图，这里还要介绍的是《混沌大陆》的防御建筑和独特的功能建筑。《混沌大陆》的战场地图中，有如下 7 个攻略重点，包括战争塔（Battle Towers）、战争指挥官（Battle Commanders）、基地点（Base Point）、守护者（Guardians）、主要建筑（包括训练营、教堂、传送门）、总部（Headquarter）以及玩家为了胜利必须击杀的最终 BOSS——总部指挥官。


似乎 10 级左右就能破 1 塔

战争塔：地图中以小型盾牌为标志，其特性是拥有范围攻击力并能对敌人施加缓速 Debuff，玩家等级够高时吞个抗魔药水就能直接击破。


红方战争塔


绿方战争塔

战争指挥官：拥有普通攻击和远程魔法攻击力，它能免疫所有负面状态，并能在发现敌对玩家时发布警讯。


红方指挥官


绿方指挥官

基地点：一般位于三个战争指挥官后方，攻击模式为魔法攻击和普通伤害，其免疫所有技能伤害，玩家只能靠普通攻击来推倒。另外，基地点的拥有方可以在游戏进行到 30 分钟后，召唤巨大的攻城兵器。


红方基地点


绿方基地点

守护者：在各自的阵营领地内巡逻并攻击入侵者，只要三名指挥官不死，守护者就处于无敌状态。


红方守护者


绿方守护者



训练营：升级各阵营英雄能力的设施，有三个升级阶段，第一次花费 1000 能永久提升己方 HP 上限和攻击力 10%；第二次花费 2000 能永久提升己方 HP 上限和攻击力 20%；第三次花费 3000 能永久提升己方 HP 上限和攻击力 30%。

教堂：己方英雄一旦靠近这里就可以快速恢复 HP 和 MP。

传送门：所有英雄一旦按下 Z 键就会进行传送（传送时，英雄处于无敌状态），传送冷却时间为 7 分钟，但可以通过强化缩短到 6 分钟，而一旦该设施遭到破坏，玩家的传送 CD 会延长到 12 分钟。

总部：最重要的防御建筑，一旦遭到破坏就会让总部指挥官暴露在外。


红方基地点


绿方基地点

总部指挥官：免疫一切负面状态技能，率先击杀它的玩家阵营将取得游戏胜利。

除了上面提到的这些战场建筑外，《混沌大陆》的商店也有一些独特的设定。当玩家在商店处时，可以通过 B 键来购买道具、装备，而如果玩家按 Y 键则可以直接从远程购买物品，但是需要多付 25% 的额外费用。

最后要一提的是本作的军阶设定，《混沌大陆》中的英雄角色在每局游戏中都将从 1 级开始，最高可升至 20 级。一局游戏结束后获得的经验奖励是提升军阶的主要方式，而军阶将影响到英雄角色可穿着的装备，当玩家升至先锋勇士（Vanguard Warrior）阶级后，就可以穿上史诗级套装，并享受到游戏中的更多功能，诸如拍卖场和邮件寄送物品等。



军阶不高时最多穿到绿色装



大宋

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 艺为网络
开发公司 艺为网络
官方网站 ds.9igame.com

上海艺为四年磨一剑，打造3D次时代名族史诗巨作——《大宋》已在8月8日开启精英封测，自封测上线以来，玩家热情空前高涨，服务器全线飘红，诸多亮点获得了玩家和小伙伴们的高度好评！这里特别整理出《大宋》的诸多亮点，让还未进入游戏真实体验的玩家们也能感受一把《大宋》封测的精彩纷呈！



国内首创的互动电影式登录系统

与角色互动的登录系统

《大宋》团队在追求极限精美的游戏画质的同时，更在登录系统上推陈出新。现在的网络游戏登陆界面单一而孤立，往往以播放事先录制好的CG动画方式展现，导致游戏需要大量的载入时间，对此，《大宋》率先提出互动电影式登录系统。采用了这一系统后，登陆场景中的许多可变因素需由玩家通过操纵角色来完成，同时配以逼真的渲染，让玩家得以在登录系统中达到角色与场景的“互动”效果。彻底打破冗长又单调的预录模式，真正实现玩家与游戏的互动，给玩家以全新的游戏体验。

全新零职业理念

《大宋》的历史题材，不仅能让你成为统率千军万马的将领，去平定宋王朝的边患；也不仅是让你成为朝廷重臣，去亲历宋王朝的历史事件。更能让你扮演各种“小角色”，细致入微地感受宋朝社会基层人物的百样人生。无论是亦正亦邪的义贼侠盗、威风凛凛的州府守卫，还是衣衫褴褛的丐帮弟子，多种角色可无压力任意转换！玩转角色扮演的同时，更可以赚取游戏特定货币——银子，并获得功勋，从而逐步迈向你在游戏中的王者地位！

在职业方面，零职业系统是《大宋》呈现给玩家的游戏最大亮点之一，所谓零职业，就是角色没有任何职业限制，最大限度地为玩家提供自由发展的空间。游戏中，每位玩家可以根据自己的性格喜好，随心所欲地选择发展路线，养成独一无二的个性角色，同时，斧、枪、剑、环等各类兵器也任由玩家使用。



开始一场运镖生涯如何？

游戏角色使用不同的武器可修炼上百种武功招式，每种招式都有其独特的效果，或大开大合、或灵动飘逸，所有动作都运用科幻电影中常见的真人动作捕捉技术，邀请著名武术冠军真人演示，变化出令人眼花缭乱的丰富武术招法！另外，玩家在游戏中还将拥有传说中的轻功绝技，体验那种像风一样自由，在天地间无拘无束、自由往来的豪情快意。目前《大宋》开放了三种轻功招式供玩家遨游天地间，玩转《大宋》无压力！



轻功水上漂

各司其职显神通

竞技系统一直是《大宋》寻求突破的地方。所谓“无竞技，不游戏”，《大宋》在竞技模式方面，也为大家带来了全新的体验。《大宋》首创上、中、下三段PK模式，将潇洒流畅的武术动作、爽快刺激的格斗玩法、机智灵动的临场应变完美结合在一起。此外，《大宋》的竞技规模分为1vs1、2vs2、5vs5三种。其中最为特殊的就是5人组队的PK战。《大宋》模拟了宋朝军队的编制，把同队的5人分成同一阵营的5个位置，分别是先锋、偏将、副将、主将和合后。不同的位置拥有不同的技能，并负担着不同的职责，玩家间的密切配合是竞技场的制胜法宝！



游戏实际战斗画面



站得高看得远



生机盎然的小村落

休闲玩法乐趣多

一款全面的游戏，如何能缺少多样的经营休闲系统！副本PK固然淋漓畅快，但闲暇之余，不如放慢你的脚步去体验一把游戏经营的别样乐趣吧！

刀口舔血的神秘运镖师、怡然自得的州府茶农、自负盈亏的温泉老板，这些职业看似游离于游戏战场之外，实则都与当下的背景有着息息相关的联系，而每一种经营方式都可以为玩家带来不少利润，譬如，温泉经营就可以为玩家提供挂机升级的无上便利！

除了上面提到的特色内容外，绿色经济、自由平衡的游戏环境也是《大宋》自问世以来一直努力营造的。在《大宋》中，所有可能影响玩家实力平衡的强化类道具都能以打怪掉落的方式获得，所有玩家都能在《大宋》中公平的享受游戏乐趣。此外，颇受诸位女性玩家喜欢的游戏时装也可直接在游戏中产出。《大宋》特设“扒衣服”系统，玩家在NPC处购买道具蒙汗药后，可以对敌对的NPC使用，如果使用成功的话，NPC会昏迷，然后玩家可以对其使用扒衣服技能，把对方的时装变为己有。而由于游戏中没有商城的设置，且所有游戏内容都可以通过游戏币进行体验，因此《大宋》无疑是一款真正的免费网游。





经营你的产业吧



众神争霸

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 英雄对战
运营公司 腾讯游戏
开发公司 腾讯游戏
官方网站 shen.qq.com

很多厂商都喜欢在 ChinaJoy 上发布重磅消息，腾讯游戏也不例外。就在刚刚结束的 2013 年 ChinaJoy 展上，腾讯公布了其自主研发的首款玩家对战网游《众神争霸》，并开放了游戏的官方印象网站。从有迹可寻的官方新闻以及各类小道消息来看，《众神争霸》将是一款 2.5D 的类似 DOTA 的作品。P 羊也一度怀疑腾讯怎么会再度开发一款 MOBA 游戏同自家的《英雄联盟》（LOL 撞车），而本期就让我们一同了解该作。



量子工作室接受采访

量子工作室全力打造

《众神争霸》由腾讯游戏旗下的量子工作室自主研发。提到量子工作室，相信不少玩家会联想到《QQ 仙灵》、《QQ 仙侠传》，以及近期的重量级网游大作——《斗战神》，透过这一系列游戏作品不难看出量子工作室是拥有丰富开发经验的国内游戏团队。


路西法形象壁纸

回到游戏本身，《众神争霸》在游戏背景的塑造上与 LOL 截然不同。LOL 的故事背景完全采用了架空的奇幻设定，而《众神争霸》的世界观则源于希腊、北欧、印度、中国等世界各地的神话故事。值得一提的是，在游戏世界的打造上，该作还采用了类似《斗战神》的手笔，即将经典的神话体系进行艺术化变形，使各个不同体系的神话既具有独立性，又能相互融合。

提到这款游戏的故事背景，仅官网介绍的内容中就出现了宙斯、奥丁、路西法等神祇以及北欧神话史诗《尼伯龙根的指环》里的布伦希尔德。虽然至截稿时刻为止，《众神争霸》的官方网站上尚未公布任何游戏的实际截图或视频动画，但是这款游戏的角色原画却同 LOL、WOW 一样采用了浓重的奇幻美术风格，而从国内主流游戏媒体站上泄漏的疑似视屏截图来看，这款游戏的画面风格和 DOTA2 则非常相似，拥有出色的光影效果和人物模型。


希腊诸神造型

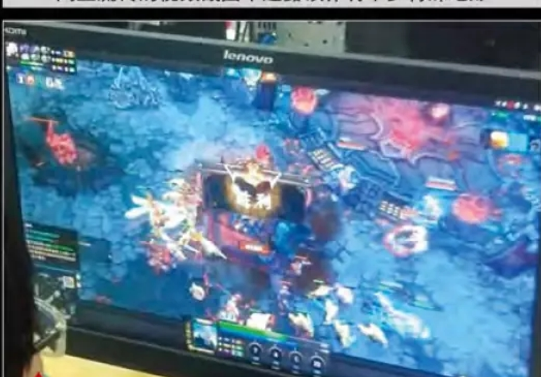
奇幻风格是一大亮点

据悉，在开发《众神争霸》的时候，腾讯量子工作室还联合了诸多世界顶级美术师、特效师来参与游戏制作，包括：前暴雪高级 3D 美术师 Brianhsu、前动视暴雪动画总监 PaulBlee、前万代南梦宫高级动画师 Minwoo Jung、前 EA 高级特效师 Jaewon Lee、前暴雪高级关卡美术师 Jeff Kang 等，同时，游戏还采用了腾讯游戏的自研引擎 AGE 二代研发，而这款引擎曾被用来开发腾讯的重量级自研大作《斗战神》。这或许便能解释为何这款游戏的人物设定同 LOL、WOW 这类奇幻游戏如此相似了，而开发团队在介绍《众神争霸》时也特别强调，高品质的奇幻美术风格将是这款游戏值得期待的亮点之一。





网上流传的视频截图中透露该作有不少特殊地形



画面似乎很接近Dota2



10V10热闹非凡的选人等待画面

从官方的介绍来看，《众神争霸》只要每局游戏的对战人数相符就能立刻开启战斗，而无需经历冗长的Loading等待时间。这对于期待体验快节奏战斗的竞技爱好者们而言，无疑是一个好消息。《众神争霸》还设计了掉线补位系统，能够让玩家在团队作战的时候不被队友掉线问题困扰，保证战斗的公平性与流畅性。



这是暗黑破坏神么？



火神洛基原画

全新的10V10模式

透过刚才的介绍，相信大家可以得出一个初步结论，《众神争霸》可能是一款画面风格近似LOL，但拥有不同故事剧情的作品。那么，这款游戏的玩法又是怎么样的呢？继续5VS5的三线推进打法么？就在最近，腾讯游戏量子工作室总经理陈宇先生对该作进行了更进一步的介绍，他表示：“《众神争霸》是一款依托玩家需求而设计的对战类网游，我们希望通过推出差异化的产品来满足玩家们的不同需求。”

不同于LOL、DOTA等2.5D MOBA游戏，《众神争霸》的一大特点首先体现在游戏的战场规模上，这款游戏被定义为“10V10众神对战”网游，简而言之，该作的经典模式将是20人同台对战的10VS10模式。针对这一设计，游戏开发团队曾邀请了国内多个一线职业战队的队员到公司进行游戏体验，而对于这个10V10的模式，战队队员则表示，这使得《众神争霸》更接近于一款偏休闲的对战网游，目标用户更大众。

此外，从开发者透露的消息来看，《众神争霸》的每局游戏时间约控制在30分钟左右，而游戏的打法除了10VS10的主要模式以外，还设计了包括：神仇、神猎、神源、神令、神符以及神器系统在内的六大创新系统，为玩家营造紧凑刺激的游戏过程。而关于这六大创新系统到底代表着怎样一种的玩法，目前似乎还没有确切的介绍说明，看来一切还有待游戏测试版本正式公布以后才能知晓。可以肯定的是，拥有10VS10战斗模式的《众神争霸》将为玩家们带来一番全新的竞技体验，而这款的正式推出已指日可待！



CJ上露面的火神手办



群龙默示录

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 思维工坊
开发公司 思维工坊
官方网站 tw.dragonsprophet.com

相信喜欢奇幻游戏的玩家们都接触过《上古卷轴》系列，最近也有消息称《上古卷轴 Online》即将公布。不过这回要介绍的并不是《上古卷轴 Online》，而是一款在不少玩法上能让人感受到“老滚”气息的作品——《群龙默示录》。和所有奇幻网游相似，《群龙默示录》无论在建筑方面还是角色造型方面都颇具欧美范，有意思的是，开发这款游戏的却不是哪家欧美公司，而是台湾思维工坊。就在近期，《群龙默示录》美服正式开启，这是不是意味着简体中文版的《群龙默示录》不久也将面世呢？


人物模型特别是男性角色非常精细

遍布龙兽的世界

《群龙默示录》曾以《龙之预言者》为名，这款游戏以充满巨大龙兽的神奇大陆——奥拉蒂亚为故事背景，玩家所处的时代则是第二次群龙之战结束数百年之后的奥拉蒂亚，此时，整个世界看似安详，然而在奥拉蒂亚的南方、死亡之谷的深处，一对鲜红且充满仇恨的可怕眼神再次窥探了这个世界。


游戏中的不少生物拥有龙的特征

同其他奇幻网游相比，龙兽可以说是《群龙默示录》的一大特色内容，玩家只要成功地与龙兽订下契约，就可以在龙巢内培养龙兽，让龙兽陪你并肩作战。据悉，这款游戏已拥有数百种龙族，同时，龙兽还拥有强大丰富的龙族技能供玩家使用。

《群龙默示录》中的龙兽有真龙、亚龙和普通龙兽之分，其中真龙拥有最纯正的血统，力量十分强大，不过正应征了“物以稀为贵”这句话，真龙的数量异常稀少，仅占龙族总数的5%不到，如果能收服一条真龙真是非常难得的经验，而亚龙则是不同种类的真龙的杂交后代，它们在外形与体型上与真龙有明显差异，但能获得一条亚龙仍是值得炫耀的一件事，毕竟亚龙也只占龙族的20%。至于普通龙兽，则是亚龙与其他物种杂交的后代，它们体内的龙族血统非常微弱，但是数量庞大。

游戏中，和龙兽订下契约的方式是捕捉龙兽，从官方介绍来看，在这款游戏中捕捉龙兽并不是简单的使用捕捉技能，或投掷捕捉工具。玩家需要想办法跳上龙背、然后让自身保持在一个范围内抵御龙的挣扎抵抗，当龙的抵抗值降至零的时候、就等于人与龙间成功签订契约。玩家拥有的龙兽可以变成坐骑，可以骑乘奔跑，有的龙甚至可以飞行。此外，一些龙的特色技能还可以同玩家的职业相配合。


一些龙兽可以驮人飞行

四大战斗职业

在职业方面，《群龙默示录》目前开放了四大职业，包括：龙血斗士、龙影游侠、龙谕使徒以及龙息术士。其中的龙谕使徒还掌握着神秘的龙语力量，这让人不由自主地联想到《上古卷轴5》中的龙吼。据悉，《群龙默示录》四大职业的设计均围绕着“伤害输出”这一点，然而玩家能通过契约龙兽来获得各种龙魂技能来改变职业的团战定位，诸如：强化自身伤害的能力、获得高级防御技巧、习得治疗方式等等。这里，也让我们简单看下本作四大职业的特色。

龙血斗士： 身着重甲，擅长各种近战用的单手武器和双手武器，能利用武器打击出连续技，追求强大的力量并瞬间给予敌人致命一击。

龙影游侠： 装备轻甲，可使用弓与枪刃等远距离武器战斗，游侠同时具备矫健的身手与牵制敌人的技巧，使其在战斗中拥有更多的优势。

龙谕使徒： 通常身着布甲，擅长使用巨镰和法器与敌人展开近距离战斗，龙谕使徒在战斗中融入了龙族的战斗技巧，并致力于龙语力量的研究，使得他们成为魔法与物理兼具的战斗好手。

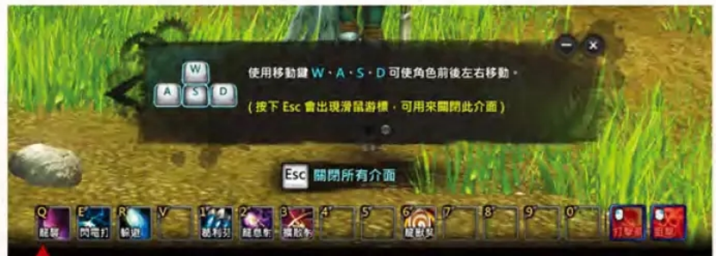
龙息术士： 身穿布甲，使用双手或单手法杖。术士透过各种元素的特性，如以火焰的破坏力燃尽敌人。



实际游戏画面

无锁定的战斗方式

提到战斗，《群龙默示录》采用了时下非常热门的“无锁定战斗”，以此来提升游戏的打击感和爽快度。不过这里要说明的是，《群龙默示录》所采用的“无锁定”系统和FPS游戏里那种真正意义上的无锁定并不同，这款游戏采用了“auto-target”系统，会自动将角色面对的最近一个敌人作为攻击目标，从某种角度而言，这一锁定方式和主机游戏《黑暗之魂》倒是有些相似。而在战斗技能的施放方面，这款游戏也像不少动作网游一样，能利用简单的热键与鼠标左右键组合来施放各种强悍的技能和连击技。



鼠标左右键可定义常用技能



龙谕使徒

除了堪称游戏一绝的龙兽系统以及爽快的无锁定战斗和连击技以外，可供玩家经营、建设的家园以及领地，纵横海陆空的各类载具以及可调节难度的副本都是《群龙默示录》的趣味玩法。不过在过去的测试中，这款游戏曾暴露过一些设计上的缺陷，譬如，古怪的AI设置导致怪物会在追击玩家的过程中，因玩家开启加速技能而跟着加速；近战职业在面对小型敌人时会因为刀柄穿过敌人躯体而不能造成任何伤害等。不知道随着美服版本的开启，之前在测试中暴露的问题是否已有所改进。不管如何，独特的龙兽系统和充满幻想色彩的奇幻世界仍让该作拥有足够多的理由吸引你一探究竟。对于想要征服巨龙的玩家而言，这款游戏的确值得关注。



各种飞行载具



可以经营自己的家园



热点展区扫描

在今年 Chinajoy 举办的几天时间里，上海气温直攀 40℃，屡创历史最高记录。不过酷热的天气并不能阻碍玩家们参与到这一年一度的游戏盛会中，今年的 Chinajoy 现场依然 Show girls 如云、大作相继公布，而和往年的 Chinajoy 相比，今年的游戏盛会多了不少移动元素，甚至不少现场活动也和二维码有关。如果你没能参与到这场游戏界的盛会也请不要气馁，因为下面的内容就是对展会现场的再现。还等什么，让我们一起回顾今年 Chinajoy 上的热点展区吧！

巨人展区

在这届 Chinajoy 上，巨人大手笔地买下了从地铁站出站一直延伸到会场的大量户外广告，在格外醒目的四个大字——仙侠世界的背后，居然传来了史玉柱要收山的信息。有意思的是，今年的巨人展台却并非只有《仙侠世界》这一台独角戏，巨人可是带着代理大作《苍天 2》和自主研发的十余款精品网游强势而来！



▲ 刚出站台就看见一圈巨人广告，什么？史玉柱要收山了！



▲ 苍天 2 被摆在展台最醒目的位置

苍天 2 签约式隆重召开

说起来，在 Chinajoy 召开前，巨人代理《苍天 2》的消息就已经传遍网络了。这款游戏是韩国顶级游戏开发商 WeMade 历时 3 年倾力开发的东方风格 3DMMORPG。游戏采用 WeMade 自主研发的动态 3D 引擎，也是 WeMade 公司继《传奇》、《苍天》之后，又一动作革新之作，难怪该作一亮相就吸引大量玩家关注，而就在 Chinajoy 正式召开的前一天，巨人网络和 wemade 就在主会馆旁边的上海嘉里中心酒店隆重召开 2013 新作签约仪式，宣布巨人网络获得《苍天 2》在中国大陆地区独家代理运营权。



▲ 苍天 2 签约现场



▲ 穿着苍天旗袍的 showgirl 们非常抢眼

特种兵助阵光荣使命

在去年 Chinajoy 上深得玩家关注的军事游戏——《光荣使命》也在今年再次露面。解放军网游《光荣使命 OL》向来以“玩真的”为口号，本次参展 Chinajoy 先是公布雄心勃勃的“钓鱼岛计划”，又发布了未来的研发思路。不过这次端着各式武器雄赳赳、气昂昂地站在展区的特种兵阵容中还多了中、外美女 showgirl，这是不是意味着游戏中也要加入美女战士了呢？

▶ 外国美女扛枪大战特种兵





▲地城之光角色贴满主舞台的四周

盛大展区

盛大游戏今年在一号馆二号展位参展，在 7 月 25 日下午的 Chinajoy 会场上，盛大游戏正式对外宣布：由韩国 Eyedentity Games 开发，盛大游戏代理运营的《Dungeon Striker》正式定名为《地城之光》。从运营《龙之谷》时起，就非常“亲民”的盛大游戏副总裁陈光先生更是走上主舞台向大家介绍《地城之光》，让玩家们深刻地感受到这款游戏的独具匠心，而《地城之光》也俨然成为了盛大展区备受瞩目的亮点。

地城之光羽毛感染全场

现场举行的《地城之光》首发试玩活动，让盛大展区立刻被纷涌而来的玩家们所包围。从男女老少通吃的试玩现场上不难看出 Q 版暗黑风格的《地城之光》可以成为全年龄玩家的盘中菜，即使不是慕名而来，路过《地城之光》试玩区的朋友们也会不知不觉地被吸引到此处而驻足不前！而今年盛大游戏的另一大成就，就是用《地城之光》的主题羽毛头饰感染了整个 Chinajoy 会场。基本上，只要你进入 ChinaJoy 展馆，就会发现来往观众头上人人顶着白、橘色相间的羽毛。据悉，这根羽毛只要试玩一下游戏就能获得，轻飘飘、闪亮亮的羽毛插在不少“大汉”们的头上真的是非常喜感。


▲showgirl 为大汉们亲手插上羽毛



▲陈光的头上也不能幸免啊



▲公会成员与《PKonline》showgirl 合影

百万亚瑟王送出性感周边

除了网游，早在去年 Chinajoy 上就已经把目光投注到移动游戏上的盛大，今年可没有忘记向玩家们宣告他们对移动平台的浓厚兴趣，《百万亚瑟王》作为近期最热门的手机游戏，也在盛大游戏的展台中占据了非常重要的位置。《百万亚瑟王》是由日本游戏公司 Square Enix 所研发的卡牌游戏，其剧情主设是曾经创作出知名作品《魔法禁书目录》的镰池和马。为了给该作营造声势，盛大游戏还联手原创动漫平台“有妖气”，并和国内人气动漫作品《十万个冷笑话》展开合作，推出“百万画师团”等动漫活动。


▶这些诱人的抱枕可是百万亚瑟王出品哟！


▲百万亚瑟王的精彩 cosplay

在 Chinajoy 现场进行的《百万亚瑟王》活动中，不但有《百万亚瑟王》的精彩 Cosplay，还有大量《百万亚瑟王》的周边礼包送出，包括：超萌手机壳、动漫 T 恤……而特别性感的抱枕更是引发了 Chinajoy 会场上的排队热潮。

腾讯展区

腾讯在今年 Chinajoy 上带来了不少新游戏，包括：《怪物猎人 OL》、《火影忍者 OL》、《天涯明月刀》、《剑灵》、《斗战神》、《刀剑 2》、《逆战》。这些新游戏都特别设立了体验区域，合计有 100 多台电脑供玩家现场试玩。

▼大家都排排坐着体验游戏





三无展区也有最美 SG

值得一提的是，这次腾讯在参展思路上一反常态地走了“专注体验”的路线，游戏体验区内没有任何妹纸的身影，以至于被工作人员戏称“无舞台、无明星、无表演”的三无展台。不过，不要以为腾讯展台就没有 showgirl 了，这届 chinajoy 上最美的 showgirl 之一——陈雨涵就在现场。

◀有上海嗲囡囡之称的陈雨涵

除了体验机密集分布的七大新作体验区以外，像《剑灵》、《英雄联盟》等大作依然在展区引来了无数玩家驻足流连，腾讯展台真是永远都不缺人潮。





◀◀ 剑灵的最新 CG 被滚动播放着

◀LOL 算是全场最能引起玩家共鸣的作品吧

完美展区

今年的完美世界展区以极具时尚气息的红色集装箱展台呈现在了玩家们的面前。白色与红色的大气搭配，不仅国际范十足，也凸显了完美世界热情、阳光的正能量精神和全球化理念。据悉，这次完美世界用来布置展台的材质，全部是可回收利用的彩钢瓦材料，这是在倡导绿色、低碳的环保理念吧？



▲在舞台上演的 cosplay 活动



▲好多专业模特啊！快拍吧

专业秀演绎完美正能量

说起来，完美世界在这届 Chinajoy 上的与会主题是“完美正能量，蜕变星世界”。既然提到了“星”，完美世界在舞台活动的安排上就毫不含糊了，出现在展台上的专业模特走秀和专业的 Cosplay 表演，直让人目不暇接。

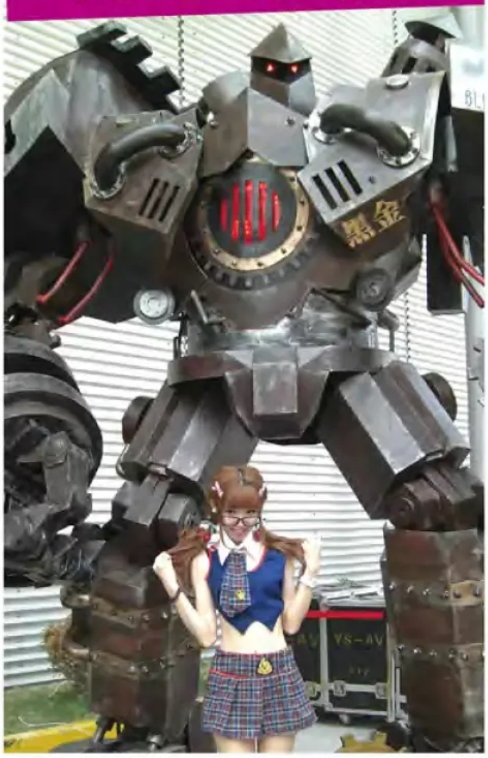


▲居然能半躺在皮凳子上体验射雕 Zero！

提到游戏，2013 年完美世界推出了多款端游大作，并在页游和手游领域取得了可观的进展。完美世界在展会上除了带来《笑傲江湖 OL》、《无冬 online》等端游大作外，还有《TOUCH》、《战三国》、《完美世界楚汉传奇》等页游，以及《神雕侠侣》、《MT 英雄传》等移动端游戏来犒劳不惧高温赶赴Chinajoy的热情玩家们。

蜗牛展区

今年的蜗牛展区可谓是一个汇聚了流行、武侠和西方朋克文化的小世界。和去年一样，今年蜗牛继续租下了 B2C 和 B2B 两个展台，其中，位于 N2 展馆的 B2C 展台被独具创意地设计成了以《黑金》为主题的蒸汽城堡造型，俨然一只四脚蒸汽大蜘蛛矗立在 N2 展馆中，而蜗牛参展的 12 款游戏便在这里和玩家一一见面。



▲展台外侧的黑金机器人



▲今年的手游试玩格外热门！



▲原来试玩的平板挂在 showgirl 胸前，真是好福利！

朋克风展台魅力十足

从今年蜗牛的参展游戏上，你会发现蜗牛的产品线居然已经覆盖了端游、页游、手游等各个游戏类别。端游由《黑金》领衔，此外还包括《九阴真经》、《音乐侠》、《太阳风暴》和《企鹅战争》等四款力作；页游则精选了《大三国志》、《大航海志》和《X 幻想》这三款游戏。剩下的四款游戏则来自蜗牛手游，这是继去年《龙战 HD》亮相 CJ 后，蜗牛手游再次参展 Chinajoy，而四款手游的现场试玩方式则印证了蜗牛手游的无比“胸狠”。

据悉，今年蜗牛展台的 showgirl 人数也是近年来最多的，其中包括黑金人体彩绘模特、九阴新门派 coser、手游试玩的“胸狠”showgirl 等。玩家们在此也算是见识到了游戏人外表下隐藏的狂野一面。



▲蜗牛 showgirl“小杨幂”孟娇霞

网易展区

和往年的 Chinajoy 一样，网易展区依然被劈成了极具民族风的自研游戏区和欧美风十足的暴雪展台 2 块。暴雪展台依然是《魔兽世界》和《星际争霸 2》的天下，今年《星际争霸 2：虫群之心》似乎表现不俗，不少国内外的职业星际玩家都出现在了 Chinajoy 现场。



▲出现在暴雪展区的“瓜比”



▲wow 依然是熊猫人的时代

武魂掀起现场侦探热

在自研游戏区内，今年网易展台的一大参展游戏莫过于网易首款动作武侠巨作《武魂》了，就在本届 Chinajoy 上，《武魂》正式揭开第七门派的神秘面纱，为了配合营造新职业的“嗜血”特征，《武魂》展台也采用了黑色和深蓝色来营造一种玩家从未体验的暗夜舞台，而 showgirl 更可怜兮兮地扮演了一回无辜的受害者，供“大侦探”们采集线索。

除了悬念迭起的《武魂》以外，类暗黑网游《藏地传奇》、国产 MOBA 游戏《英雄三国》、动作网游《龙剑》以及回合制经典《大话西游 3》等十多款游戏都在网易展区中拥有各自的风景线，而且和历届网易展区的布置思路一样，每个展区都有专业的 coser 随你拍照哦！



▶藏地传奇的 cosplay 似乎最受欢迎



▶范冰冰居然是女捕头

畅游展区

提到搜狐畅游，想必参加过去年Chinajoy的朋友会首先联想到《天龙八部》、联想到《桃园》，进而想联到粉红色的“桃园舞”，而今年搜狐展区对舞蹈的偏执似乎达到了新的高度，主舞台上萌女仆妹子的群舞表演在Chinajoy上掀起了一股粉红蕾丝浪潮。

萌娘群舞惹眼球

今年搜狐畅游的主题是“这一次，时代因你不同”，横跨整个展台的主舞台设计似乎是为了更好地演绎“萌舞”，同时让玩家们拥有更宽阔的观看视野。不过，现场玩家的人数显然超过了所有人的预期，热门游戏《轩辕剑6》cosplay秀开始后，举着相机不肯离去的玩家们更是将整个舞台围了个水泄不通。



▲cosplay秀开始后真是挤也挤不到台前



▲就是要这么萌

在参展游戏方面，搜狐畅游今年主推《轩辕剑6》和《暗影之剑》这两款大作，其中，《轩辕剑6》是国产武侠类游戏中的典范之作，而同去年一样，蔡魔头也来到了现场致词，并与现场玩家进行问答互动；《暗影之剑》则是一款游戏风格极具暗黑色彩的动作游戏，现场还有玩《暗影之剑》送周边的活动，一时聚集来了大批周边solo客们。



▲ 玩家聚在体验区玩轩辕剑6



▲ 暗影之剑试玩台

除此以外，老牌游戏《天龙八部》、《永恒冒险》等作也在参展之列，还有showgirl现场带领玩家体验。

九城展区

尽管WOW易主以后，第九城市的多款网游的表现都让人有些无奈，不过这不妨碍第九城市在每届Chinajoy上给玩家们带来一场视觉狂欢。

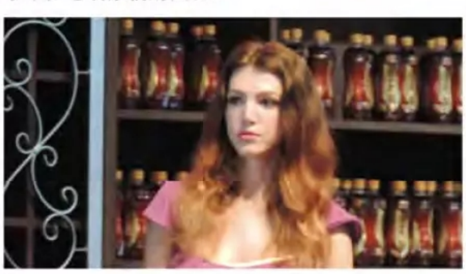
奇迹归来惊艳全场

今年以“勇者大陆酒馆”为主题亮相的第九城市，所带来的最吸引人眼球的内容无疑是《奇迹归来》。作为九城自研的3D次世代巨作，《奇迹归来》最大限度地保留了韩版经典网游MU的精髓。而在Chinajoy的首秀上，《奇迹归来》三大经典职业战士、法师、射手的coser一经出现便惊艳全场！

《奇迹归来》cosplay秀的出色铠甲设定，还有游戏试玩画面中展现的闪耀大翅膀，几乎立刻就唤醒了不少老玩家们的回忆。



▲众多老玩家驻足奇迹归来展台



▲出现在“酒馆”中的超模老板娘



▲塔玛拉为现场玩家签名

《奇迹归来》可不是第九城市展区的全部亮点，把足球作为第二事业的九城老板这次连球星的家属都发展过来了，现役申花队球星托兰佐之妻——南美超模塔玛拉就在“勇者大陆酒馆”客串酒店老板娘，她不仅带来了热情的桑巴舞蹈，还和玩家们一同互动，用欧美人的热情点燃了全场。

EA展区

虽然是外国厂商，不过EA对Chinajoy却充满了热情，几乎在每届Chinajoy上，EA都会带着几款热门游戏，并布置出一个个极具个性色彩的展区供玩家进行现场体验。今年EA为中国玩家带来了覆盖PC、家用机和智能手机市场的多款游戏，其中，《FIFA OL3》、《植物大战僵尸2》和《极品飞车：最高通缉OL》更是EA展台的三大主打作品，游戏展区也围绕着这几款游戏进行了特殊布置。



▲超豪华的跑车


▲大僵尸身边聚了一群试玩玩家



▲FIFA OL3的宣传格外醒目

植物大战僵尸风头劲盖跑车

记得在2011年的Chinajoy展会上，EA展台的《极品飞车》专区就搬来过一辆真正的飞车，今年也没有例外，莲花跑车的闪亮登场让人一时误以为自己来到了车展。有意思的是，华贵的跑车并没有吸引太多玩家驻足，到底是什么东西风头直逼《极品飞车：最高通缉OL》？转头一看，答案就在眼前，原来玩家们都被“植物大战僵尸”吸引住了！

这次的《植物大战僵尸2》展台摆放了僵尸和豌豆花造型的巨大模型，绿油油、生机十足的布置风格顿时招来了大量小朋友们，而《植物大战僵尸2》的现场试玩，无疑成为最吸引玩家的内容。除了可以和“大僵尸、大豌豆花”合影，可以在现场试玩《植物大战僵尸2》以外，展台中还搬来了一个堆满各种“植物公仔”的游艺机！

其实，EA展台上最醒目的参展游戏还要数《FIFA OL3》，这款游戏在现场大屏幕和展台两边通道也有最醒目的展示，现场还能看到鲁尼、托雷斯、C罗以及梅西的代言视频。从EA展区的试玩游戏画面来看，《FIFA OL3》的画面特效绝对可以引领目前市面上的足球游戏了。

新思易佳

“云游戏”是近年来的一个热门名词，这类游戏以云计算为基础，并在服务器端运行，这意味着，玩家只要通过机顶盒就能把客厅中的电视机变成一台具有超强性能的游戏主机，这无疑让电视大屏在这个遍地PC、PAD、手机的智能时代中再次焕发魅力。



▲云游戏平台的入口界面



▲玩家在展区体验电视大屏上的3D云游戏

云游戏让电视大屏焕发魅力

北京新思易佳科技有限公司作为国内云游戏平台的领导者，在去年的Chinajoy上就携“1+云游戏平台”助阵游戏界的年度盛会，当时就得到了诸多的关注。今年新思易佳与NVIDIA联合展出的云游戏展台，同样吸引了不少玩家和业内人士的驻足。从平台上展出的游戏作品来看，云游戏平台已经可运行上千款的单机版游戏，包括堪称计算机硬件杀手的《孤岛危机》、基于网页平台的小游戏，乃至体感游戏都在其中。

据悉，新思易佳公司在广电行业有多年的运营历史，在广电行业有深厚的背景。新思易佳公司目前已经和Unity等20多家国内外知名游戏厂商达成了战略合作协议，而很多XBOX玩家都很关注“1+云游戏平台”，期待在平台上推出更多的3D游戏和应用。


▲一个机顶盒就能让你玩到《鬼泣》、《街霸》等大作！



游戏关键字

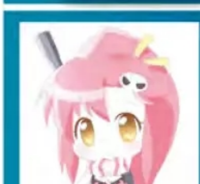
日本人制作的美式游戏
画面是一种享受
专虐大 BOSS 自由组合技能
时间就是生命

大小	311MB
系统	iOS 6.0 以上
价格	￥40.00

综合评分 8.5

画面
剧情
操作
音效
创意
人气





小 i

《不再犹豫》是一款横版弹幕射击游戏。最早于去年 3 月份在 XBLA 上发布，IGN 等权威媒体均给出了 9 分的高分评价。紧接着的 PSN、PC 版本也表现出色。移植到手机上的《不再犹豫》保留了原作所有的特色，而细腻的画面也在手机上得到了极好的展示。不管你是弹幕爱好者，射击控，还是剧情党，这款游戏都是非常推荐的！

创新的多技能自由组合

技能的自由选择与搭配是此作最大的创新。

玩家可以自由组合飞机的攻击模式。从挑选喜欢的战机与零件开始，到选择拥有不同 Sub-Weapon 的驾驶，再配上一个自己擅长的特殊技能，最终能搭配出 63 种不同的攻击组合。不过战机、角色都需要先在故事模式中解锁，因此在故事模式未全部完成前没可能玩到全部 63 种组合的。

除故事模式外，其它的三种模式（生存模式、挑战模式、BOSS 训练营）都能使用这个技能搭配。



像故事书一样的主界面，非常有特色。也能利用方向键及最右边两个操作键快速前后翻页。



特殊技能里提供了三种选择：时光倒流（Roll Back）、时间减缓（Speed Up）、能量护盾（Reflection）。每个技能听上去都很酷，尤其是前两种，把握好时机使用能有效地起死回生。但如果你掌握不好时机的话，还是推荐选择最传统的“能量护盾”技能，就是在飞机上套个壳，BOSS 开大招的时候直接将子弹挡在外面。注意此技能使用时必须一直按着键，即不能同时放大招。

争分夺秒的战斗

比起同类的横版射击游戏，《不再犹豫》的过关条件中有一个时间的概念。

玩家需要在给定的时间内击败关卡最终 BOSS，方为胜利。换言之，你的飞机只有一条命，只要争取到足够的时间就能完成关卡。闯关失败的条件是你的时间归零，而不是你的能量值耗尽，命被用完。每击落一个敌方单位都可以获得奖励时间，而飞机被击中则减少一定的时间。故事模式中，每个关卡都有多次续关的机会，但要从该关卡最前面开始从头再来。



这个设定挑战着玩家们习以为常的游戏习惯。在关卡的前半部分，你非但要躲避敌军的子弹，还要尽可能地多摧毁它们来争取时间奖励。当你攻击一个敌方单位时，就能看到该单位的血量值。大多数单位都需要积累一定的攻击值才能被摧毁。你不能只是顺道扫射过那些敌军即可，而是要一一集火它们。

编：小 i　　美：哈秋



这款风格偏向美式的游戏，很难让人想到其制作人竟然是日本的著名制作人须田刚一，音乐制作更是由《寂静岭》的配乐师山冈晃担当。这个组合从一开始就注定了游戏的高水准。

弹幕：华丽不在于刷屏

游戏除了拥有十分细腻的画面，作为游戏重要要素之一的弹幕也是非常有特色。与一般游戏那狂轰乱炸刷屏的弹幕不同，《不再犹豫》里的弹幕显得比较“精致”。具体地说，在清理一般小兵时，子弹并不多，基本算不上“弹幕”，就算是 BOSS 战里，也只有 BOSS 放大招时才会出现全屏弹幕的盛景。而当 BOSS 放大招时，弹幕变化的间隔不长，利用 2.5D 空间呈现出的变化效果更是立体炫目。这是普通二维横版弹幕游戏中见不到的。

立体感十足的地图

故事模式里，将带玩家进入一个个布景完全不同的关卡。或去往深海岩礁间清扫鱼雷，又或在山峰间追杀……敌人不止是飞机，还有地面上的坦克，甚至深海礁壁上的机关。

游戏的操作仍是大家熟悉的方向盘加一排按钮，但用手指滑动屏幕可以小角度的旋转周围的视野。每个大 BOSS 登场时都有一段动画，那时你一定会误以为你的飞机也可以像 BOSS 他们一样 360 度大转身的！





BOSS 训练营

游戏里的 BOSS 都非常有特色。尽管都是机器造的，但是形态各异，如机械生化蜘蛛、机器章鱼、大型火车头，双面怪等。每个 BOSS 都有自己的名称，独特的攻击招数、不同的防御力等，很多 BOSS 都有多层武器系统甚至自保系统。

如果你有刷副本虐 BOSS 的情结，大可以来到 BOSS 训练营，直接挑战已经解锁的各位 BOSS。BOSS 训练营很像一个副本，打完一个 BOSS 后，要先刷一阵小怪才能接着打 BOSS。这个模式也有普通、挑战、困难、疯狂四个等级的难易度可选。





编：小 i　美：哈秋

波斯王子：影与火



游戏关键字

经典平台动作游戏
平台移植
超高清画面
细节表现佳
手势操作
3D 横版

大小	46.8MB
系统	iOS 4.3 +，安卓 2.3 +
价格	￥18.00

综合评分 **8.5**

画面
剧情
操作
音效
诚意
人气





小 i
好话都留在正文里说了，这里就允许我尽情地吐槽吧！18 块的游戏还死命地问玩家要银子换内购！弱化防御力，动不动就掉血，然后用血药来抓钱倒是一种好方式。基本上《地牢猎手 4》就毁在了这上头。游戏里的商店绝对是我见过的货物品种最少的之一，可是价格倒不客气。

经典归来：当王子又出发





这是育碧带来的经典 2D 横版过关游戏《波斯王子：影与火（Prince of Persia Shadow & Flame）》在手机平台上的高清重制版。延续《波斯王子经典版》的剧情，王子将继续他的流浪传奇故事。现在，他必须踏上史诗旅程，追寻他的过去，改变他的未来！

此次移植版仍为单机游戏，保留了原版游戏的宏伟故事情节。拥有 14 个完全 3D 化的关卡。游戏的画面非常出彩，共有 5 种不同艺术风格的场景。在手机的方寸屏幕之上表现出了十分逼真的电影级穿透之感。

操作：上手简单掌握难



游戏默认为手势操作，这使得画面额外简洁，且不固定操作的具体位置，自由性较大。同时也意味着所有的操作都必须记在脑中背出来，随着关卡难度的提升，在战斗中及时做出正确的手势反应难度也不小。总体来说，这款游戏的操作感顺畅度不佳，不推荐手势操作。

操作杆方式下的各动作图标倒是简单易懂，但对于手机屏幕较小的玩家来说，排列过于密集了些。





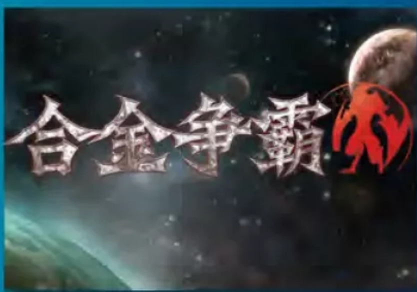
全新的战斗系统

《波斯王子：影与火》中加入了同时应对多个敌人的全新战斗系统，需要玩家面对身前身后的敌人时进行一定的策略思考。毁灭性的连击绝招有着华丽的视觉效果，同时也考验着玩家对释放时机的把握。





合金争霸



游戏关键字

神秘的未来世界题材
3D 塔防　华丽的画面
卡片商店：当装备变身为卡片
一关 3 种玩法

大小	181MB
系统	iOS 5.0+，安卓 2.3+
价格	¥18.00

综合评分 8.5

画面
剧情
操作
音效
诚意
人气



未来世界的自我救赎



很久以后的未来，幸存下来的人类洗刷了家园毁灭的耻辱并创造了一个新的篇章：后地球时代的新文明 -- 尼奥斯。人类与位于尼奥斯附近的两个外星种族：库勒普和赫尔古斯，为了对抗星界中的异星人的侵略，决定团结力量成立联盟。几年后，赫尔古斯单方面废除了联盟条约，尼奥斯被背叛。措手不及的战争使是不胜无数的人类死去。为了对抗残酷的侵略者，人类逃出了被破坏的尼奥斯，并拿出了“最后的王牌”，作战代号“诺亚”。

华丽的 3D 塔防





游戏拥有强烈视觉感的华丽 3D 画面，无论是游戏画面还是游戏外的设置、信息等界面，都是绝对不逊于任何一款大型 RPG 游戏的豪华。

作为一款塔防游戏，《合金争霸》里将三种模式集合到了一起。即每一关新解锁时默认开启剧情模式，通过一次后将开启地狱模式和无尽模式。不过这种强迫剧情的玩法，是否会让一部分习惯跳过剧情的玩家感到不适？

卡片商店：独特的防御升级系统

游戏创新地将武器升级及商店系统与卡片相结合。玩家在商店里不是直接买到武器，而是一张张卡片，可以通过对它们进行解锁、加工、合成、升级、出售等来达到等同于强化装备的目的。玩家身上装备的武器也将以卡片的形式呈现。







编：小 i　美：哈秋




清澈的水面，超逼真的水花溅射效果

游戏关键字

超清爽的游戏
水花溅满镜头
水上飞人
其实玩的是随队摄影师

大小	48.2 MB
系统	iOS4.3 以上，安卓 2.3 以上
价格	￥18.00

综合评分 **8.5**

画面　剧情　操作　音效　创意　人气



画面一流 模糊特效

细腻逼真的画面效果是游戏的特色之一。高清真实的背景建筑物足以让人误以为它们是根据现实生活中存在的场景绘制。画面色调整体偏冷，所以虽然都是白天，太阳当头射下，仍给人感觉很凉快，就像是带上墨镜一样，视觉感很舒适。

与赛车游戏不同，快艇这项水上运动中，水是很重要的存在。游戏中的水面绿波微荡，浑厚不见底，并没有很多游戏里那种失真的感觉。快艇开过处的水面呈现出的浪花也很符合物理规律。当快艇从高处落下，水花会强烈溅射开来，洒满屏幕，你能清楚看清每一滴水的形态。而后，水花会逐渐褪去，很有美感。


加速时的背景画面故意被处理成模糊的感觉


奇幻的水上赛道

多种手势成就水上飞人

游戏的操作其实并不复杂，晃动机器控制方向，屏幕下方的制动键有两个，左右随便点，以及不时回满能量的加速键。

复杂的是控制选手完成特技动作。这些特技动作都非常酷。比如双脚向左或向右伸出快艇、四肢全部离开快艇做伸展动作再回到快艇、连人带艇在空中向前或向后翻转 360 度，又或者在空中顺时针 / 逆时针水平旋转……基本上所有人类有可能做到的特技都出现了。



调色盘，自行搭配服装颜色

这些特技的完成全都需要双手同时滑动屏幕。例如同时向上 / 向下 / 向左 / 向右划屏、或者一上一下、一左一右……数十种特技意味着有数十种手势组合，想要全部记清楚也是件很考验人的事。







小 i

这是一款发布于炎炎盛夏的佳作。作为广受好评的《激流快艇》的续作，《激流快艇 2》在上一代的基础上做了诸多的改进。更出色的画面效果，全新的职业模式，几十个全新的特技动作，众多新鲜刺激的赛道等。游戏的操作非常简单，但游戏体验却极佳。其实，同样作为赛车类游戏，快艇这个题材就已经足以傲视群雄了！整个夏天都没机会玩水么？那还不来试试开快艇？！



快用苹果助手

快用苹果助手 百度一下

* 国内首款支持苹果手机（iPhone）在不越狱情况下，免费安装全部热门游戏、应用的辅助软件。
* 首创免越狱全自动应用安装功能
* 使苹果用户彻底摆脱越狱、注册、绑定信用卡、安装 iTunes 等繁琐操作，下载安装全过程无需跳转 App Store，亦无需 Apple ID。随时随地免费快速安装苹果应用。
* 独创 U 盘式操作苹果设备
* 使苹果用户像在 windows 系统中操作 U 盘一样，通过右键复制 / 粘贴菜单、快捷键甚至拖拽等方式，管理苹果设备中照片、音乐、铃声、视频及应用文件。
* 截止至 2013 年 7 月，快用苹果助手拥有活跃用户 2500w 人，收录苹果游戏、应用 20 万款。

百草园所推荐的收费游戏均可以在快用苹果助手下载

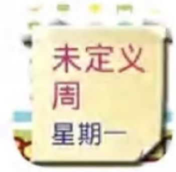


关键字
课程表
上课 教育
办公

卡通课程表
安卓：免费 /2.93MB/ 安卓 2.2+

* 卡通画面可爱又萌
* 可实现记事本与课程表的功能
* 能显示开学几周
* 方便大学生的课程安排标准
* 能实现桌面快捷方式功能









课程格子
苹果：免费 /13.4M/iOS 5.0+
安卓：免费 /6.54MB/ 安卓 2.1+

* 500 所高校，500 万节课程数据
* 独家支持一键复制同学课表 + 同步教务系统

三种方式创建课表：

* 通过学号、密码直接导入教务课程表
* 一键复制同班同学的课程表
* 手动添加课程，把你需要的课程添加到课程表里面，然后无限扩散给你的同班同学吧

超级课程表
苹果：免费 /10.0MB/iOS 5.0+
安卓：免费 /5.37MB/ 安卓 2.1+

* 同步对接全国 3000 所高校教务系统
* 快速录入课程表到手机
* 五百万海量旁听课程，让你开外挂当学霸
* 内置“表表机器人”即时互动调戏排解内心寂寞
* 在线互传纸条，搭讪课堂周围的 TA
* 单日全周课程双预览，单双周课程自动切换



米粒课程表
安卓：免费 /1.14MB/ 安卓 2.0+

* 可记录上课的时间，地点等信息
* 自动课前提醒，不会让您错过每一节课，不会让您迟到。
* 自动情景模式，在上课期间自动设置情景模式，下课的时候自动恢复到铃声情景模式。
* 自动循环提醒，在本次提醒以后，您不需要在下星期再次设置课程提醒等信息。软件会在下星期的同一时间自动提醒！









寸光阴课程表
苹果：免费 /7.7MB/iOS 5.0+

* 融合了“时间管理”和“自学机制”
* 七天课表，含晚自习
* 单双周：单双周可以快捷区分，一张表内管两周
* 当日提醒：加亮当天
* 记作业本：课堂作业随手记
* 课程提示：任课教师，课程描述，教材（也可用于自习自学的书目资料）
* 情侣课表：多张课表，便于同步自习时间等。



iOS7 beta 4 发布



苹果在 7 月 30 日凌晨向开发者正式发布了 iOS7 beta4 版本。在这个版本中，我们终于迎来了苦盼已久的中文九宫格输入法。

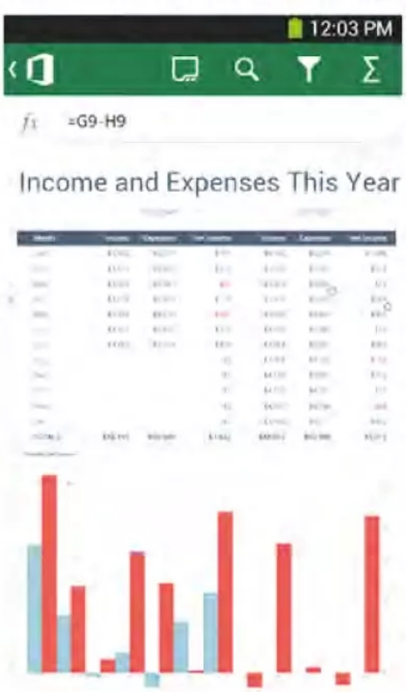
加入的九宫格输入法虽然挺好，但是按键偏小，容易出现误操作问题。打长句子输入法自带只能记忆功能，只要是连续输入一次即可记住，下回输入就可以连续输入长句子。

据悉，iOS7 beta4 主要是进行一些错误修正和性能升级，并且对锁屏界面进行改动。新的锁屏界面增加了一个滑动箭头，从而让部分用户知道如何开启屏幕解锁。除此以外，通知中心和控制中心的项目栏也有不同程度的更新。



安卓版 Office 发布 仅针对 Office365 用户

据外媒报道，安卓版 Office 已于 8 月初上线美国地区 Google Play，这是继 iPhone 版后又一个移动平台的 Office 办公产品。未来安卓版 Office 将逐步进入 117 个市场，拥有 33 种语言版本。不过该版本与 iPhone 版 Office 一样，仅面向 Office 365 的订阅用户。



从组件上看，Android 版和 iPhone 版的组成非常类似，分别有 Word、Excel 和 PowerPoint 三个基本产品，界面十分简约。使用安卓版 Office 需要拥有 Office365 订阅账户，不存在真正意义上的免费版本。考虑到自家的 Windows 平台的收益，微软并未推出针对安卓平板的 Office 应用。

据介绍，安卓版 Office 使用微软旗下 SkyDrive 进行文件储存，文件分享可通过邮件完成。不过从功能角度看，手机版 Office 在功能上还是要比原版差很多。

买个博尔特来一起《神庙逃亡 2》

近日，尤塞恩·博尔特（Usain Bolt）正式加入《神庙逃亡 2》（Android 和 iOS 版），成为该游戏角色中的一员。

这是 Imangi 工作室首次基于真实身份人物创造游戏角色。Imangi 工作人员称，博尔特角色在游戏中以标志性的黄色和绿色装备、逼真的 3D 图形设计给玩家展现一个栩栩如生的形象。就像现实中的博尔特一样，游戏中的角色将被赋予一些独特技能，让他可以在激活磁铁吸金币技能的同时，把奔跑速度提高到破纪录的水平。

在接受时代周刊记者访问时，博尔特称他非常荣幸能够加入《神庙逃亡》，并表示之前就有很多粉丝希望他能够成为该游戏中的角色之一，如今机会来临，他的第一反应当然是 say YES!

当被问及在玩游戏时哪个游戏角色是他最强劲的对手时，博尔特的回答是：他自己（即游戏中的博尔特）。他解释道：“要把握好速度，又不能太兴奋，这个真的很难。”



QQ 输入法 4.0 正式发布 重新设计键盘格局



7 月 30 日，腾讯正式发布了 QQ 输入法 4.0（Android）版。新版本输入法对键盘布局进行了优化，并重新设计了视觉效果。此外还优化了输入准确度等方面。

重新设计键盘布局对这次的 QQ 输入法 4.0 来说，可谓经历了一次大胆的实验。这对已经习惯了以前输入格局的用户产生了一定的挑战。但是新的布局在不同键盘间切换时保持了布局的一致性，这将进一步提升输入体验，这种阵痛的经历是值得的。

六家打车应用合体 去哪儿或推打车频道

去哪儿宣布将在新版“去哪儿旅行”应用中推出支持 24 个城市的打车频道“车车”，试水在线旅游小交通业务。简单来说，就是现在普通用户可以通过去哪儿即将上线的“车车”频道打车了。

用户定位并选择好目的地之后，“车车”频道会给出包括嘀嘀打车、快的打车等六家打车应用供用户选择。它同其他打车应用不同的是，其一，“车车”频道并没有加价功能；其二是，因为它整合了六家供应商，因此相较具体某一款打车应用，它给用户的选择更多。



谷歌发布会在旧金山举行

2013年7月24日，旧金山时间2013年7月23日早上9点（北京时间24日晚上12点），Google在旧金山举行了一场早餐会形式的新品发布，推出了Android 4.3系统、第二代Nexus 7平板电脑和用于视频分享的Chrome硬件Chromecast。

一开始，Google安卓主管Sundar Pichai介绍了一组Android发展的数据，他讲到2013年人均平板电脑会超过PC，2012年平板电脑用户超过1千万。而在2013年已经有超过7000万平板电脑用户，其中基本上2个平板电脑用户就有一个用的是安卓设备。

Google Play取得了很大的进步，用户下载今年达到500亿次，Google Play应用商店已经有100万应用，人均消费增长了2.5倍。

去年的Nexus 7平板与华硕合作，这次还是，华硕董事长施崇棠也在今天的早餐会现场。现在Nexus 7在平板电脑市场的占有率达10%，在日本占到了所有Android设备的40%。

Android 4.3 发布

相比于Android 4.2，新版系统并未在用户界面上做出过多改变，保持了果冻豆（Jelly Bean）系列统一的Holo风格。Android 4.3虽然没有加入颠覆性的新功能，但实际上在系统内部进行了一系列提升。根据最新的AOSP格式更新日志显示，Android 4.3系统已悄然改进了超过3.5万项内容，大大增强了其安全性、易用性和拓展性。

安卓4.3，率先在谷歌的Nexus系列手机和平板电脑推送升级。业内预计，三星和HTC也将很快得到更新。从版本上来看，安卓4.3不是大的升级版本，主要提到了三个方面的升级：

1 多用户权限设定

简言之，不同的用户登陆看到的是不同的内容，可防止儿童在使用应用时看到不适宜内容。

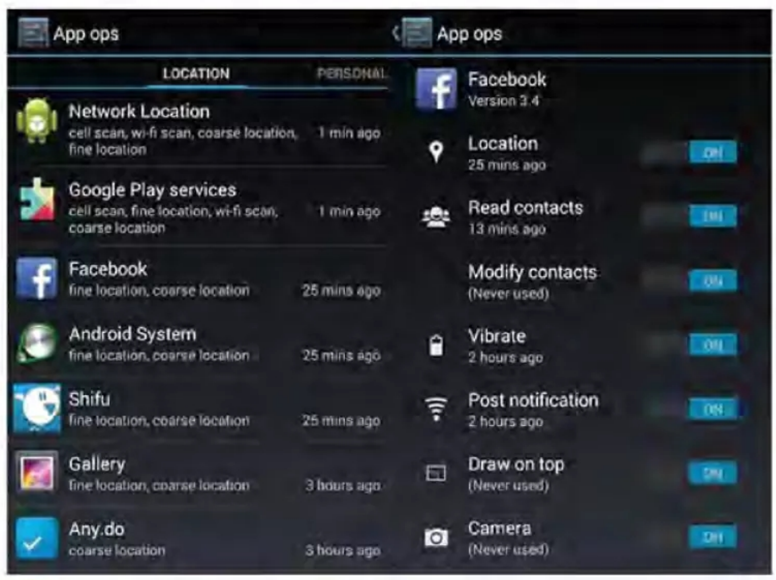
在今年5月举行的谷歌I/O大会期间，谷歌表示将为用户提供更多的权限控制空间，比如在安装游戏时阻止其读取用户短信的行为。而在不久前发布的Android4.3中，谷歌兑现了之前的承诺，支持用户自定义应用所能获取的权限。

当然，这项功能并不容易被发觉，不属于默认开放的功能，它可以对应用程序的各种权限进行随时的控制，比如位置、读取联系人、调用相机等等。

谷歌在原生Android系统中加入这个功能无疑对用户的信息安全提供了很大的保障，不过以后在安装app的时候可能也有一些麻烦，那就是你可能要逐一查看app需要的权限，并控制它。

2 加入对蓝牙智能技术的支持

Android 4.3在蓝牙的支持上做了相当大的改进，引入了Bluetooth Low Energy技术，开始适配各种节能设备，当然也减少了蓝牙对设备本身的电池消耗。使用健身传感器之类的设备的人们有福了。发布会现场还有真人上台演示其剧烈运动时，设备上显示的心率变化。



3 支持 OpenGLES 3.0

Android 4.3系统支持全新的图形接口，相比于OpenGL ES 2.0，它拥有更多的缓冲区对象。支持GLSL ES 3.0着色语言、32位整数和浮点数据类型操作，统一了纹理压缩格式ETC，实现了多重渲染目标和多重采样抗锯齿。这将为Android游戏带来更加出色的视觉效果，鼓舞开发商重视安卓平台上的3D游戏业务，同时利好于谷歌游戏中心（Google Play Games）。

通知栏推送通知：让不良应用显形

在安卓4.3操作系统里，某些应用程序图标会一直出现在通知栏。比如新浪微博图标，就算在设置当中关闭“显示通知”，过了一段时间，图标又出现在通知栏，这让安卓4.3操作系统的用户有所抱怨。

出于对这些问题的解释，谷歌安卓工程师今天在Google+上的解释，这种做法是谷歌在Android 4.3操作系统当中有意为之，即让无法杀掉进程，且在后台静默运行的应用程序在通知栏上“显形”，让用户关注“行为不端”的应用程序。在4.3之前的安卓操作系统当中，许多软件开发商的软件都存在不提醒用户的事实，让应用程序在后台静默运行，并且随时可以转入前台运行，而不在通知栏上显示。显然，这也是谷歌提升Android 4.3操作系统安全性的一个方面。

相机

谷歌地图项目经理 Evan Rapoport 宣布已大大提升了 Android 4.3 的全景拍照功能，通过优化对准和拼接颜色，照片将更加明亮，过度将更加自然。接下来，借助 HTML5 和 Java 技术，我们可以将自己得意的街景照片分享到论坛和社交网站。

此外，由 Android 4.2 系统的“圆形菜单”改进为 Android 4.3 系统的“弧形菜单”，避免手指遮挡现象，降低误点击可能，更加适合单手操作；同时，进一步利用图标代替文字说明，直观而时尚。

拍照状态时，新版系统支持利用音量键拍照。无论点击音量增大还是音量减小，相机都会在按下按钮起进行对焦测光，松开按钮即释放快门拍下照片。Android4.3 系统的相机还增加了定时拍摄的功能。



第二代 Google Nexus 7



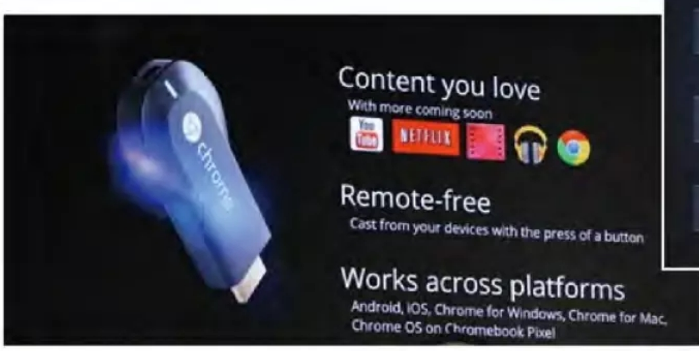
发布会上，谷歌还正式发布了第二代 Nexus 7 平板电脑。新产品更加轻薄、屏幕分辨率大大提高，依旧由华硕代工，售价 229 美元起。

新 Nexus 7 平板采用 7 英寸 IPS 屏幕，分辨率提升到 1920×1200 像素。PPI 达到了 323，是目前世界上 PPI 最高的平板。电池容量为 3950mAh，整机重约 317 克，机身尺寸为 200.6×114×7.6mm（第一代的尺寸为 198.5×120×10.45mm）。

搭载 1.5GHz 高通骁龙 S4 Pro 四核处理器，配备 2GB 内存，配备 120 万像素前置摄像头和 500 万后置摄像头。预装刚刚发布的 Android 4.3 系统，这也是首台搭载 Android 4.3 系统的设备。

与上一代各系数对比

	Nexus 7 2012	Nexus 7 2013
Dimensions		Thinner + lighter
Display	1280x800	1920x1200
Audio	Mono	Stereo + surround
Performance		1.8x CPU, 4x GPU
Memory	1GB	2GB
Camera	Front	Front & Rear
Connectivity	3G optional	4G LTE optional



Chromecast 电视棒

此外，谷歌还发布了一款全新的连接设备 Chromecast。这是一款小型“接收器”设备，可以插入电视机背面的 HDMI 接口，把电脑或其他设备上的流媒体内容无线传送到电视上。

Chromecast 将可能主要结合带有“cast”按钮的应用使用，用户也能把在 Chrome 浏览器上浏览的内容“投射”到电视上。也就是说，Chromecast 可以把网络上的所有内容都传输到电视上。



谷歌电视棒 Chromecast 内部构造

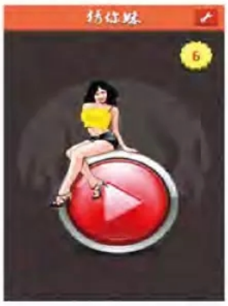
Chromecast 电视棒能让用户在电视上观看高清的网络视频，而 Google TV 将互联网与传统有线电视整合到一起，并涵盖更多的服务与应用。Chromecast 电视棒并不会替代 Google TV。谷歌 Android 和 Chrome 部门负责人桑达·皮治（Sundar Pichai）在接受媒体的采访时强调，这两者能够很好地共存。

不会替代 Google TV

谷歌在发布会上推出新产品 Chromecast 电视棒后，负责开发 Chromecast 电视棒和 Google TV 的谷歌员工表示，Google TV 服务以后将支持 Chromecast 电视棒功能。

猜你妹

免费 /22.17MB





这款山寨太牛B了！用个著名女（丑）星为封面吸引人眼球，加上个任谁听着都耳熟的游戏名，配以同色调同布局的关卡画面，集合猜图猜谜猜音乐等各类玩法之大成……能将所有著名游戏的经典部分结合地那么完美有创意，真不愧是山寨大国荣誉出品！话说回来，装一款游戏就能玩到时下所有流行的游戏要素，某种程度上也是对玩家的一种贡献。

猜猜台湾

￥6.00/27.6MB





猜猜台湾是一款轻松又有趣的猜图小游戏，结合台湾本地美食及景点，依照题目给的提示猜出正确的答案，答对的秒数越少分数越高。可依玩家喜好选择可爱的角色人物，分数达一定门槛还可使用隐藏人物及获得奖盃。

游戏支持中、英、日、韩、波兰语、西班牙语、土耳其语……等多种语言，大有誓让全世界玩家都来认识台湾的特色美食及景点的决心！

这个开学够疯狂吗？

疯狂猜系列游戏大汇总

电攻搜索　手气不错

《你画我猜》已过时，现在流行的是疯狂！不管是猜图、猜歌、猜成语、猜应用……讲究的就是个在关卡上卡死你不偿命！当然，客观地说，这只是个别游戏的BT设定，不能以偏概全。这世上世界能猜的东西有很多，用手机随便搜一下就能吓死你！

表情猜猜乐

免费 /3MB



用表情来猜成语、猜明星、猜小说人物……这种玩法在网络时代一度很流行，手机游戏里倒不常见。

粉粉的界面太有爱！表情也全是小清新路线的。不过玩家们纷纷表示表情太牵强，难度太大，差评！

想锻炼你的（BT）思维，成为具有创造性（非正常）思维的表情达人吗？快来试试这款游戏吧！Windows平台独占哦！

AKB猜谜

免费 /3.3MB



作为一个宅男，你整天把48女团里的女神挂在口？你敢说自己真的很了解她们么？

在这款关于AKB偶像团体的终极大测试里，所有问题全部由官方提供，随着提问的进行，问题的难度可是很大哟！软件内置了全日本范围内的排行系统，和日本及其它地区的AKB支持者们比比谁才是真正的铁杆粉丝吧！

P.S. 中国区商店里虽然也能购买，但游戏不支持中文噢！

疯狂猜歌 Go!

疯狂猜歌

免费 /33MB



这款游戏毫无疑问是出现在搜索结果第一位置的！自其前作《疯狂猜图》火了后，这部兄弟游戏乘势出击，赚足了下载率。不过就实际的游戏体验来说，它并不能说是做的最出色的。

游戏界面虽然用了怀旧的老式唱片做主角，但总体而言画面感很单调，色感也过于沉重。歌曲的音乐都是用铃声版清脆的音乐重新演奏过的，不过这种铃声如今也早已不是手机用户的主流之选。更不提其很多题目都让年轻玩家觉得毫无头绪，玩法又单调。

疯狂猜歌开心版

免费 /37.4MB





由国内知名社交网站开心网开发的一款音乐休闲类游戏，该APP融入了当前最为流行的歌曲作为内容，通过聆听歌曲旋律来猜歌名，目前共分为流行、网络歌曲、摇滚等8类，共计200关，玩家也可以在微信上分享救助。

游戏玩法虽然很老套，但是画面很清新，高温天里就需要这样的游戏来解解暑。这款游戏7月1日才在安卓平台上线，而后登陆iOS平台与Windows平台，借着开心网的影响，人气迅速提升，不知道这款游戏是否能让每一个玩家都开心呢？

猜你歌 / 疯狂猜歌名

免费 /41.02MB

这款游戏在iTunes上有个很有吐槽点的名字：《猜你歌》！于是你会发现很多玩家玩下来后，都会认为这个“卖点”其实很没有必要。

游戏本身的有趣程度从游戏截图里就可见一斑。除了卡通味的画面外，所有歌曲的前奏都是原声而非用单弦重新演奏，一旦答对后还能听到歌曲副歌部分。此外，游戏给出了演唱者信息、去除错误字、提示正确字等多种帮助选项，还能与其他在线玩家一较高下。唯一的缺点就是答对后奖励的金币太少了！





颠倒猜歌（inReverse）派对游戏

￥6.00/6.1MB



先吐槽下：游戏名字的格式很诡异！

现在来说游戏。这是款适合在聚会上大家一起玩的接力游戏，游戏至少需要两个人，第一位参与者先偷偷唱上一小段歌曲，第二位开始听其颠倒的录音，猜歌名。若猜不出，则可反复收听一小段一小段颠倒的歌曲，直至听到完整的颠倒歌曲，最终做出猜想。

游戏的难度可想而知，同时给派对带来的欢乐气氛也是毋庸置疑的！

我是猜歌王

免费 /35.5MB

比起一般的猜歌游戏，玩法更多样，包括三种游戏模式：休闲模式、竞速模式、神秘模式。

此游戏实为一系列，包括《我是猜歌王－免费版》、《我是猜歌王－豪华版》、《我是猜歌王－70后金曲》、《我是猜歌王－80后金曲》、《我是猜歌王－90后金曲》、《我是猜歌王－欧美金曲》、《我是猜歌王－影视金曲》共7个版本！玩家可根据自己的兴趣、年龄、知识面等选择相应版本。我们很有理由相信作者会在不久的将来开发出下一个版本！

猜成语猜单词 Go!

成语玩命猜

免费 /34.4MB



用一幅画或几个字的组合来猜一个成语，巧妙的图与字的结合，让你苦思冥想后恍然大悟。既可以愉悦心情，又可以训练思维！

游戏的画风弥漫着浓浓的中式水墨漫画风格，四百多张图片，每张都构思精巧，表现上很有创意。题目都是原创，但难度也不小，除了丰富的联想能力外，你需要肚子里有足够的成语知识量。全部通关后，你一定会学到不少新成语！





疯狂猜成语

免费 /29.4MB





看图猜成语

免费 /25.6MB



和歇后语，灯谜，对联，名间故事一样，成语是最能体现中国古老文化的元素之一。这款《疯狂猜成语》通过图文结合的图片来让你猜成语。你可以和好友一起体验中国古老文化——成语的魅力，还可以通过微信分享，求助和挑战你的朋友们。

游戏界面很没创意，全靠有趣的图片取胜。猜对后还可以看该成语的解释及出处，补充完备自己的知识面。

上吊猜单词

免费 /27.7MB



小 i 原本觉得这款游戏的中文名实在太直白了，直接将作品带向了限制级。可是细看其英文原名《Hangman》，突然觉得译者还是很含蓄的。





在这款经典的英文猜单词游戏里，玩家需要在有限的几次机会中猜出系统随机生成的英文单词，如果猜错的话画面上方的小人就会被吊死。这种游戏玩法显然带了一定的威胁性：猜不出来就上吊！不过对于急于背外文单词的同学而言，说不定还真是个不错的学习软件呢！

疯狂看图猜成语

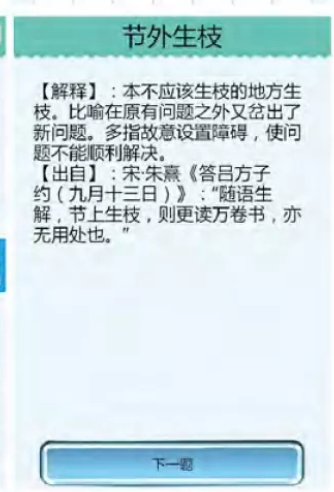
免费 /5.87MB



这个名字一看就知道又是个山寨货。到底是“疯狂看图”还是“看图猜成语”呢？这个断句就是第一个考验玩家的地方。游戏里既有表形达意的图片，又提供了三行 21 字的候选文字作参考。可谓完美结合了“疯狂”系列及“猜成语”系列的特点，绝对对得起 BT 的游戏名字。







疯狂猜电影 Go!

我爱猜电影 / 疯狂猜电影

免费 /8.92MB

用心打造，专门“虐心”的猜电影。很难很好玩，很痛很快乐。经典的画面，浪漫的情节，优美的旋律，总有一部影片能让你回忆翻涌泪流满面，总有一道题能让你抓狂到想撞墙……

又是一款在双平台上名字不统一的游戏。漆黑的背景色很适合半夜睡不着觉时，一个人窝在被窝里找回忆。新更新的版本中每天都送金币噢！





疯狂猜电影

免费 /24.49MB





西游降魔篇，北京遇上西雅图，致青春，中国合伙人，钢铁侠，疯狂原始人……各类大片新片经典片。海量精彩剧照，回味电影，重温感动与欢乐。跟你的好友一起猜猜看吧！数百部电影，一共数千张的图片，并在持续更新。必须准确地猜出当前的题目才能进入下一题哦！

电影超人

免费 /18.4MB

电影超人是V电影团队为影迷开发的一款看剧照猜电影的游戏。每张剧照都经过精心挑选，每周更新更多电影，可以看到最新最热的电影剧照。若能将全部关卡闯过，谁都不得不承认你是真正的电影超人啊！

游戏中将“求助”键放在了醒目位置，遇到困难，优先考虑通过微博和微信向周围的朋友求助吧，或许你会认识更多喜欢电影的朋友噢！





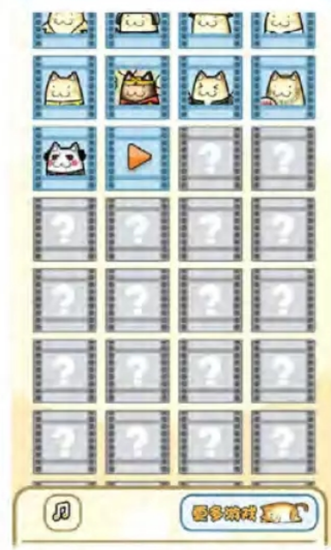


喵星小电影

免费 /9.1MB







喵星人中也有特别喜欢看电影的喵呢！这里的上百只喵中，你知道他们都来自哪里吗？如果觉得自己是电影达人就来一试身手吧！

在这么多款画面单调无趣的同系列游戏里，《喵星小电影》温暖的画面别树一帜。不是剧照、拒绝海报，每一幕都由喵星人倾情演绎，输入文字的时候还有声音！

卡哇伊！超卡哇伊！不管题目答不答得上，这么多只贱萌的喵星人就有足够的理由让你深陷其中了！除了没答案，一切都很完美！





虫族必须死

关键字 塔防、策略战棋

免费 /57.15MB/iOS 4.1+

免费 /30.92MB/ 安卓 2.1+

星际灭虫大战

此游戏名显然借鉴了《兽人必须死》的句型，但却是款纯塔防游戏。画面十分精致，有着浓浓的星际风格，不过可惜与《虫族之心》也没有什么必然的关系。

玩家将扮演一名被任命为第九行星先遣队总指挥的人类军官，来保护 51 号星球：一颗充满了纯能量晶体的神秘星球。但是虫族们也已经盯上了这里，它们也将不遗余力的占领这个区域。你的任务是保护好基地上的晶体，好让总部有足够的能量维持虫洞的开启，总部会尽快增援你们。但是现在，准备好战斗吧，所有的袭击都要挡下来，阻止这些恶心的家伙，虫族必须死！



制作精良 难度不小

除了神秘的画面及故事背景外，每波虫子登场时都有着嘈杂到让人讨厌的虫叫声，让人恨不得速灭之而后快。这种音效无疑增加了游戏的感受体验！然而，从第一关起，就有多达 20 波的虫子来袭！第 10 波左右开始就会让初次游戏的玩家感受到压力。要想在第一关就做到一颗纯能量晶体都不被盗走也不是件轻而易举的事！









海盗风云：亡灵宝藏 HD

关键字 海战策略、电影周边

￥18.00/210MB/iOS 4.3+

暂无

为了船长的宝藏

这里的“亡灵宝藏”，指的就是电影《加勒比海盗》中船长戴维·琼斯的心脏。电影中，船长被称为“深海阎王”，驾驶着可怕的幽灵飞船神出鬼没。他的心脏被锁在一个遥远的箱子里，箱子的钥匙被藏在自己脸上触角胡须里面。可就是这样，还是被偷走……游戏中，玩家将扮演为了争夺此宝藏的海盗，去和其他海盗展开激烈的战斗。



↑可以选择对手的强壮程度







强策略性棋盘游戏

本作先前已在 PC 端发行，而此次 iOS 版的游戏有着色彩亮丽的 3D 画面，玩法依旧延续棋盘式战略，非常注重策略性。在一定的地图上，敌我双方轮流选择操作，尽快占领所有领地。与飞行棋等传统的棋盘游戏一样，前进的途中会遇到许多事件，如发现宝藏、遇到埋伏等，有的事件只要直接看动画即可，有的则需要开启一个新的小游戏，成功闯关才能占领该区域。海上的暴雨、台风等不安定的气象因素也会随时对战况产生意想不到的影响。



乐高：城市救援队

关键字 路线、策略、休闲

免费/24.6MB/iOS 5.0+

免费/21.98MB/安卓 4.0+



小清新的积木游戏

游戏没有复杂的玩法与操作，也没有加入任何剧情，蔚蓝的海水，摇曳的椰树，悠然的白云构成了一幅清爽画卷。在 48 道关卡中，玩家需要将所有海上被困人员一一救起。身为专业的救援团队，当然会配备有足够的救生装备，而且可以使用摩托艇、橡皮艇和直升机三种救援工具。被困人员会被放置在某个特定地点，通过划动操作画出一条救援路线，救援小哥会依照线路指示疾驰而去将人救起并过关。





鸟屎大作战

关键字 跑酷、恶搞、探险

免费 /49.9MB/iOS 5.0+

免费 /46.55MB/ 安卓 2.2+

飞一路翔

这是款题材比较无节操的跑酷游戏。玩家操纵一只边飞边拉屎的小鸟，在城市中一路飞行，寻找并锁定各式各样的行人、朋友和宝箱，然后以鸟屎攻击之。当玩家不断向前飞行，设定和障碍也会跟着变化，会出现海滩、建筑工地、居民住宅区甚至充斥僵尸的城市街头等场景。

P.S. 游戏的英文原名中已有关键字母被屏蔽，所以此文标题里的四个字让小 i 纠结了很久。它们的顺序怎么排比较好呢？是不是该加个标点断个句？哎呀，中文好难，大家自个儿琢磨去吧！ >.<



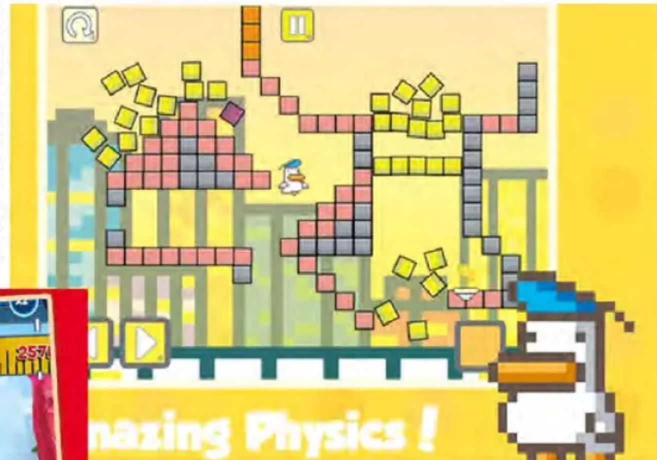


冲锋小黄鸭

关键字 像素、横版过关

￥6.00/2.8MB/iOS 4.3+

暂无



16 岁开发者的像素作品

江山代有才人出，才人自古出少年。前有 90 后开发《奇怪的大冒险》，两周内获百万下载量，现更有来自马来西亚的 16 岁独立开发者为我们带来《冲锋小黄鸭（Duckie）》。

从游戏图标上那小黄鸭的画风，就一眼能看出作者的心理年龄。实际上，游戏体验也并不佳，在关卡的趣味性及难度合理性等方面的设计明显不成熟，不过这款游戏也是堂堂正正地挂在 iTunes 上卖钱的！所以说，这款游戏的存在，本身就是个励志故事呀！还在被父母指责“玩物丧志”吗？让他们玩玩这款游戏吧！

超级救火队 2

关键字 路线规划、益智、策略

￥12.00/37.2MB/iOS 4.3+

免费 /27.99MB/ 安卓 2.3+



本作是 Sprinkle 制作的《超级救火队》的正统续作，同样是一款休闲小游戏，玩家在本作中将继续扮演脑子超好使的救火队员 Ouie，控制喷水装置，利用机关，浇灭一处处火患。游戏一共有 4 个不同的岛屿，共计 48 关。

游戏采用新的引擎制作，在画面表现上有所提高。新作还增加了 Boss 关卡，难度要比《超级救火队 1》难上许多。



地鼠兄弟

关键字 街机、休闲、双人互动

￥12.00/28.00MB/iOS 4.3+

暂无

双人打地鼠大战

还记得游艺厅中的经典游戏“打地鼠”吗？这款《地鼠兄弟》可以让玩家在手机上和好朋友一起打地鼠。清新的画面，可爱的小地鼠与小白兔，多令人怀旧的游戏啊！玩法也很简单：双人各执红蓝一方，先打到地鼠者得分，连击有加分，打到无辜的小白兔就要被狠狠地倒扣分了！规定时间内，看谁得分高。你也可以选择和机器对战，不要说小 i 没提醒你，机器的反应力可是神级别的噢！





迷你英雄：无限

关键字 Q版射击、武器改造

免费/69.9MB/iOS 5.1+

暂无





《迷你英雄：无限》延续了系列游戏中人设的风格，时间背景被设定在遥远的未来，人类发现了一个无人居住的星球。你将作为人类勘察部队的首领在这个星球上与外星人战斗。建立基地，设置防御措施，尽一切可能保卫星球。

游戏采用3D射击引擎，并植入了一个颇为丰富的武器系统。出售的武器不仅具有浓浓的科幻味道，其特性和战斗效果也让人眼花缭乱。与前两作一样，玩家可以对武器进行改造升级。



迷你召唤：僵尸2

关键字 射击、Q版僵尸、街机

￥6.00/116MB/iOS 5.1+

暂无



经典游戏《迷你召唤：僵尸》的续作。游戏依旧采用Q版3D风格的游戏画面展现出血肉横飞的血腥。拥有多种丰富的武器：MP5、M16、RPG、PGM、Laser等，还有电锯可使用。打倒成千上万的僵尸、挑战BOSS，再次拯救世界吧！

游戏使用常见的双手柄操作，但游戏难度不小。注意僵尸并不只是从眼前而来，一上来就要注意身后，可双手拖动屏幕转换视角来发现周围的敌人。当僵尸围上来的时候，视野会变得比较难看清楚，记得及时切换成近战武器电锯。



Lums HD

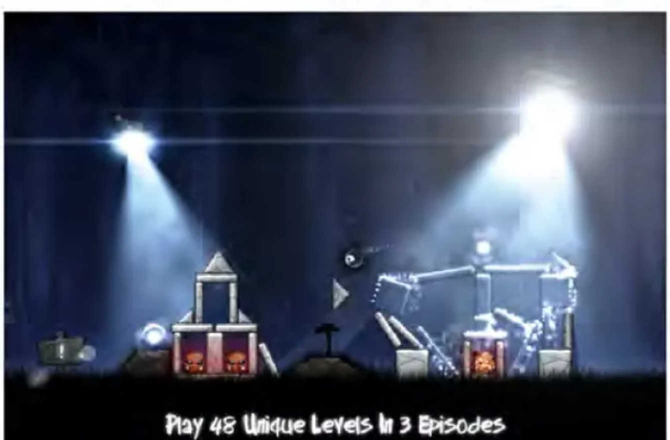
关键字 路线规划

￥6.00/21.1MB/iOS 5.1+

暂无

暗夜光影战

这也是款《愤怒的小鸟》类横版益智闯关游戏。玩法上，你只要带主角躲过森林中所有的障碍击倒恶魔即可获胜。与《愤怒的小鸟》不同，当主角离开平台后，你需要通过速度与惯性来摧毁恶魔们周围的保护物。而之后，你还要在没有保护套的情况下，避开一切障碍并想法让恶魔们暴露在光线直射下。你需要随时控制它的行动轨迹，而不像玩前者那样需要你拥有优秀的抛物线概念。此作的画面却很特别。所有的关卡都在黑暗中的森林里展开，光线的影射使游戏氛围变得很诡异。



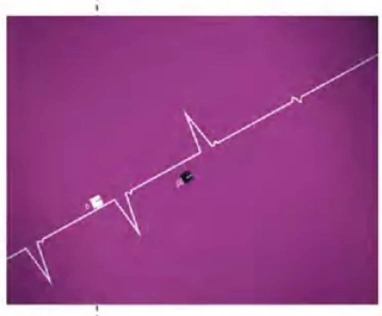


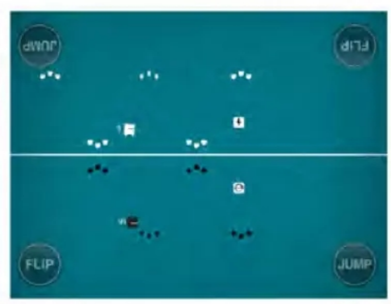
心电图竞速

关键字 跑酷、双人互动

￥6.00/19.7MB/iOS 5.0+

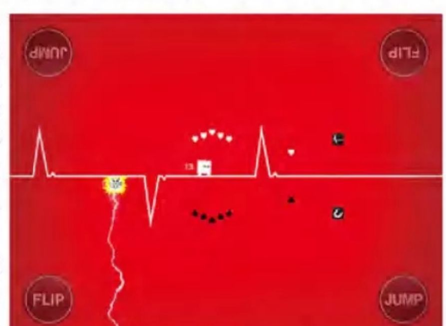
暂无





好基友 一起跑

跑酷大家见得多了，可是双人跑酷各位还是头一回听说吧？在《心电图竞速（Lub VS Dub）》中，两个玩家各控制一白一黑两个小人，围绕如心电图一样的赛道上下翻飞。游戏的节奏很快，在奔跑过程中，双方还可以用各种阴谋诡计减慢对方的速度，喜欢腹黑整蛊的朋友一定喜欢这个调调。快约上你的好基友一起来吧！当然，简单的游戏方法也很适合闺蜜呢！





禅境流沙

关键字 路线规划

¥12.00/42.9MB/iOS 4.3+

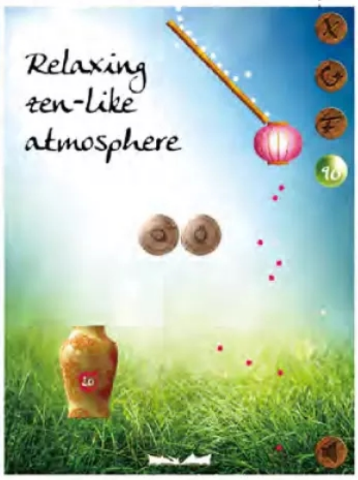
暂无

感受游戏中的禅意



在空中随意画出任意长度及方向的竹竿，帮助从天而降的沙子最终流入瓶中。也许类似的游戏你已玩过不少，不过像这款处处散发着禅意的游戏却不多见。每一关都是一幅精心勾勒的风景画，舒适的色调让人放松，细小精致的流沙从天而降，增添了美感。游戏的随意性很大，竹竿的数量及方向都没有限制。也没有时间限定，大可静下心来慢慢地享受游戏。







拆迁公司

关键字 破坏、规划、休闲

¥40.00/122.34MB/iOS 5.0+

免费/39.87MB/安卓 2.3+

城管培训为绿化

一款从 PC 上移植过来的非常有趣的策略类游戏。 在这款具备一定搞笑元素的游戏中，你将扮演伟大的城市拆迁队，需要根据任务来拆除这座城市中的各种建筑物。



有好事网友推测，这款游戏是专为我国伟大的陆军特别任务部队——城管大队量身定做的，用于秘密培训城管的拆迁技能。不过游戏里被拆掉建筑的地方都将树起棵棵大树噢！





怪物射击 2：重返地球

关键字 射击、美式小清新

免费/451MB/iOS 4.3+

免费/49.25MB/安卓 2.3+

小怪兽打小怪兽

这是款第三人称双摇杆射击游戏。游戏延续了前作的故事情节：主角 DumDum 成功地解救了它的小猫，回到了地球，准备睡一个安稳觉。但这才是战争的开始——无数 UFO 飞到地球，一场战役在所难免。

游戏以清新的美式画风表现其特有的可爱，即使满地尸体、鲜血横流，也找不到任何不适感。华丽的视觉效果，多达 80 个各异的关卡，4 种被破坏的环境，更有由音乐家 Marcin Przyby•owicz 创造的游戏音轨。海量的敌人能够让你虐到爽！和朋友联机对战也是件很过瘾的事！





自由下落

关键字 跳楼、爬楼、解谜

¥30.00/45.8MB/iOS 5.0+

暂无

这个公主有点贵



在游戏的世界中，公主的任务永远是等待被救。《自由下落》中的勇士也逃脱不了这个宿命，只不过这次的公主，救一下的成本是 30 个大洋！对这类玩法稍显单调的游戏而言，这个价格有些贵了。

从顶楼开始，不断往下跳，途中要避开各种奇奇怪怪的陷阱及障碍。这个游戏很考验玩家的操作，掌握好起跳的时机与角度都是成败的关键，有些时候，还需要往上爬。游戏没有单独的教学，需要时刻关注墙上涂鸦的指导文字。还好在所有的难点处都会有火堆，一旦失败都能回到火堆这里重新尝试，而不用从头再来。







独角兽进化大派对

关键字 BT 进化类

免费 /20.1MB/iOS 4.3+

暂无

进击的独角兽兄贵

蓝蓝的天，绿绿的草，草地上躺着一群草泥马……不对，是一群马！……不对，是犀牛！……好吧，竟然是独角兽！

要成为光，必先走过黑暗。这款进化游戏无论从画风还是玩法上都和《草泥马兄贵》如出一辙。感受独角兽同化式进化体验之旅，收集独角兽的成长图集。

从前几关的情况来看，这里的独角兽进化让人容易接受的多！







我的布偶秀

关键字 模拟经营、音乐游戏、电影周边

免费 /43.MB/iOS 4.3+

暂无





做布偶剧院的大老板吧！



迪士尼出品的又一款经营类游戏，以迪士尼经典动画《布偶秀大电影（The Muppets）》为原型设计。游戏的精致程度自然毋庸多言。你还能见到包括电影中所有布偶角色在内的各式各样的布偶。现在，整个著名的布偶剧院的舞台都由你掌控！你有权决定雇佣谁或解雇他们，每个被雇佣的布偶都会歌唱或者演奏一个独特的乐器，合在一起组成一个完美的乐队。渐渐解锁所有的布偶，来呈现出一个最棒的音乐会！



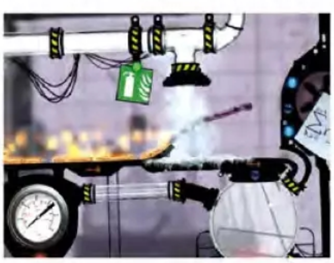
水之道

关键字 物理益智、闯关

￥18.00/276MB/iOS 6.0+

免费 /5MB/ 安卓 3.1+

获奖游戏登陆 iOS 平台



《水之道》是一款曾在 2010 年 IGF 学生游戏作品中获奖的解谜佳作，先前已有的安卓版本大多为破解版，需下载额外数据包，此次以付费下载方式正式登陆 iOS 平台。

作为以液体为主题的物理益智类游戏，玩家需要设法将一定量的液体流向指定的目的地从而进入下一关。但并不是控制液体本身，而是倾斜整个场景来努力让其朝着终点流动。游戏引入了多种基于物理引擎的元素：动力、摩擦力、以及各种液体的独特属性。各种场景也是千奇百怪：管道、工厂、实验室、人体、下水道、铸造厂、发电站等等。







天台游戏

关键字 音乐、电影周边

免费 /39.2MB/iOS 5.0+

免费 /39.53MB/ 安卓 2.2+





为了宣传自己的新电影，周董除了和某人气动画合作外，也不忘出品电影的相关游戏。《天台游戏》就是其电影《天台》指定的官方手游，讲述了发生在《天台》之前，重情重义的浪子膏和朋友们在天台生活中的一些趣事。游戏采用战斗与音乐相结合的新玩法，无论你是周董的忠实粉丝，还是音乐游戏的爱好者，都可以来试试这款游戏。游戏的画面质量差了些，不过作为一个宣传用的游戏，我们还能对其要求些什么呢？





侠盗猎车手 5

□编：阿宅 □美：咖啡

游戏类型	动作游戏	制作公司	Rockstar Games
		发售日期	2013 年 9 月 17 日
游戏特点	热血、暴力、犯罪		
适宜人群	未成年的同学记得偷偷玩哦		

崔弗 （Trevor）

绰号：T 叔
职业：职业罪犯
年龄：40 多岁
居住地区：Blaine 郡

T 叔肚子上有个旧伤，那是他在当兵时候留下来的。。在洛杉矶的乡下，谁人不知道 Trevor 的名字。 T 叔是一个十足的疯子，他也许很喜欢像这样在月圆之夜学着狼人一样……他脾气火爆就像一个炸药桶，稍有不满意就会对人拳打脚踢。T 叔的家乱七八糟的，可以看出 T 叔还是一个技术宅。虽然 T 叔平时凶神恶煞喜欢打人，不过对于朋友他还是十分热情的。Franklin 稍稍的有点跟 Trevor 不和。不过 Trevor 倒是不怎么介意，他已经准备好了大干一票！从 5 月 1 日 T 叔的预告片中我们可以看到 M 叔把 Franklin 和 Trevor 叔带回了家，显然 M 叔的老婆很不喜欢疯疯癫癫的 Trevor。而且 T 叔趁机调戏 M 叔的女儿。。在 T 叔预告片中我们看到销魂的 Trevor 只穿着一条内裤，这应该是什么任务里的剧情。十分让人感到好奇。一系列任务的场景，从中我们可以看出。。艺高人胆大的 Trevor 每次在任务里干的都是脏活和累活。

富兰克林 （Franklin）

绰号：这个角色没有相对应的绰号
宠物：一只罗威纳犬
职业：追债男
年龄：25 岁左右
居住地区：South Los Santos（南洛斯桑托斯）

于是他在四处找活干，Franklin 想要加入葛洛夫街帮派，但是葛洛夫街帮派很些麻烦并不想让 Franklin 加入，于是 Franklin 帮他们去收拾烂摊子。。就像当年的 GTA：SA 的主角 CJ 一样。后来他认识了 Michael。

在 Franklin 的整个预告片伴随着黑人说唱的背景音乐，再加上大家在圣安地列斯中熟悉的黑人贫民区，透露着一股大家熟悉的味道。

GTA5 基本上收录了系列所有前作的玩法机制。这是系列历史上规模第一的作品，世界总量为荒野大镖客，圣安地列斯和 GTA4 的总和的三倍，这还不是加入水下探索面积的大小。三位主角基本可以在任意时刻切换游玩。每位主角都有自己独特的人格与故事背景，同时他们的剧情也会交织。

玩家无法用单一角色做完所有任务： 有时候在任务中玩家需要换角色来完善任务；玩家不能在任务中杀掉其中任何一个角色。《GTA4》和“自由城篇章”的部分角色将会登场，不过像 Niko 这样的主角不会出现，PS2 时代作品的角色也不会出现本作，R 星解释说一个是马赛克时代，一个高清时代。









迈克尔（Michael）

绰号：M 叔（天朝玩家取的）
职业：退休
年龄：40 多岁
居住地区：Rockford Hills（现实中比弗利山庄的改编）的豪宅。

Michael 是《GTA5》中的绝对的主角，也是 GTA5 第一个预告的偏白。Michael 后来金盆洗手跟 FIB（就是现实中的 FBI）做了一笔交易成为了 FIB 的污点证人，由于家庭之间的矛盾 M 叔只能自己一个人在家中喝着闷酒，没有人去理解他心中的痛。M 叔自述自己其实想当一个好父亲，热爱他的家庭。。但是事与愿违 M 叔的儿女们身处叛逆期不理解父亲。而且从 5 月 1 日 M 叔的预告片中我们可以看出来他们之间还经常发生争吵，女儿也明确跟 M 叔表示“我恨你！”Michael 在家中的地位渐渐的被孤立了起来，而且还有了外遇对象，从 5 月 1 日 M 叔的预告片中我们看到很多游戏中少有抓奸情节，看来他们夫妻俩已经不是一般的矛盾了。



大家都知道，《侠盗猎车 5》的地图很大很大，比系列之前的任何作品都要大。这回我们可以到达的区域最高处是洛桑托斯的 Mount Chiliad 高山上，最低处是一个不知名的小海湾，在那里你可以进行潜水探索活动。难以想象，游戏地图真是太大了，R 星声称其大小是《荒野大镖客》的 5 倍，比《侠盗猎车 4》《荒野大镖客》《圣安地列斯》地图加起来还要大，既有荒野，还有军事基地，甚至还有水下世界。这么说有点抽象，所以一位叫 C-Ron 的粉丝根据现有信息，自己制作了一张《侠盗猎车 5》的世界地图。上面透明的和角落都是系列前作的地图，中间是《侠盗猎车 5》地图，现在你可以看到地图是多大了吧。



罗马 2：全面战争

◘编：阿宅　◘美：咖啡

游戏类型：策略战棋
制作公司：Creative Assembly
发售日期：2013 年 9 月 3 日
游戏特点：大规模、大战略
适宜人群：男孩纸

是一款 PC 平台独占的策略战棋类游戏。游戏的故事将发生在史上最富盛名的战争时代，会把最为庞大的扩张战争和场面最宏伟的即时战斗场景合二为一，其规模为战略游戏之最。

另外开发单位还许诺为玩家带来更为细腻的个人故事情节，玩家的决策以及关键历史事件将在游戏中扮演更为重要的角色。本作将引领玩家进入罗马元老院那勾心斗角的政治斗争，同时各位将在家族斗争以及所谓的 " 朋友 " 和盟军之间挣扎就求生。游戏中，你将带领历史上最强大的军队与敌人展开殊死搏斗，而你，面对这群超级力量的挑战，能够胜任吗？

你会铸造自己无边的帝国，还是推行一个民主的共和国？你会独揽大权尽享暴君称号，还是成为一个仁爱的君主？征战、背叛还是牺牲，一切尽在你的掌握。

大约有 700 种单位，代表了各种形式的古代战场和战斗。比如说，他们有托米勒王朝的埃及人，为了联系游戏的背景，将会使用类似埃及人独有的战斗方式。海战的体验独一无二，在陆上与水上战斗时。船只自己将会有自己的特性，比如说大船操纵笨重，但是小一些的船又不能够冲撞敌人船只。战斗如此设计，保证了有血有肉的满足体验和史实准确度。

游戏将会有新的战役地图传承机制，部队可以在获取经验值。根据这些经验，他们可以升级特长，比如成为步兵，或者攻城部队。当你的部队溃败时，其他的部队可以继续接手，继承传统。游戏将会有全系的战役地图，真实的环境，比如河流中的鱼，大象咆哮。你可以在马群旁边建造自己的基地，这样就可以产出骑兵。围城战重新设计，不止一处需要防守。视线系统的原因让你无法看清战场全局。所以不能再把守军屯在中间，等待攻击。像是侧翼包抄现在更加有用，城墙可以被彻底破坏。

游戏将会有不俗的 AI 元素，比如外交。外交将会让你了解游戏中敌人 AI 的想法，以便采取必要的措施。游戏的动态 AI 太过强力，以至于开发人员都打不过。最终将会继续调整平衡度。敌人将会采取旧版中不会的行动，比如搞破坏。















这款游戏的最低配置在设计时是和工作室前任作品《幕府将军 2：全面战争》的最低配置保持一致的，仅仅需求一个 512 MB 的显卡，2GB RAM 的内存以及一个 2 GHz 的双核处理器即可运行。

十大期待

1.《罗马：全面战争》曾是系列最佳

在过去的 12 年里，《全面战争》这个系列有着不是太一帆风顺的发展。虽然每个玩家的口味各不相同，但是不论是口碑、销量还是各方面来看，《罗马：全面战争》绝对是系列的最佳。

2. 开发商 Creative Assembly 势头正劲

虽然《全面战争》系列在自己的发展史上起起落落，但是其开发商 Creative Assembly 的品质绝对是信得过的。

3. 全新的画面引擎

前几代的《全面战争》都有一个共性，那就是优质的画面。好吧，早起的那些作品的确不能拿上来说，不过那个时候的画面差不多都是那样的。

4. 更多的战场决策

《幕府 2》中的战场决策相比以前进步很大，而这次 CA 更是宣布《罗马 2》的各种策略系统将会细化到各个部分。

5. 升级的海战

《全面战争》系列在前几代就开始慢慢引入海战系统了。在《罗马 2》中更是达到了巅峰。这次《罗马 2》中，海军将能够和地面部队协同作战。

6. 更为明显的文化分区

从目前的情况来看，《罗马 2》中的历史还原度将会非常之高，CA 将会专注于呈现最为真实的罗马帝国以及当时世界的原貌，将不再是前作更像是幻想世界的形式，派系等等都将更加靠谱。

7. 全面优化的 AI

Creative Assembly 已经开始着手优化《罗马 2》中的外交 AI 了。

8. 全新多人模式体验

首席设计师 James Russell 向玩家保证，“多人模式上将会有巨大动作”。

9. 后续作品

10. 社区支持

拳皇 13

■编：阿宅 ■美：咖啡

游戏类型	格斗游戏
制作公司	SNK Playmore
发售日期	2013 年 9 月 13 日
游戏特点	快节奏操作、华丽招式
适宜人群	大拇指手速比较快的童鞋



终于来了！

PC 版的标题为《拳皇 13：SE》，其中 SE 指的是“Steam Edition”，而不是此前报道的“Special Edition”，游戏对网络对战模式，剧情模式等都进行了一定的改良，此外，PC 版的游戏一开始就包含此前已经发布的 3 款 DLC。关于在线多人模式，SNK Playmore 表示他们对游戏的“网络代码”进行了大幅的改良，拥有更加流畅的网络交流速度。此外，PC 版还有一个简单的画质调节选项，允许玩家们更具自己的电脑配置选择不同的帧率以及背景细节。《拳皇 13：SE》将于 9 月 13 号登陆 PC 平台，售价 30 美元。

此前 Atlus 公布的视频中有许多高伤害连段，这些连段在实战中是很不实用的，因为限制条件太多如满气或者是敌版边什么的。不过华丽的连技也是游戏的魅力之一，游戏中的 EX 系统虽然有些抄袭《街头霸王》系列的嫌疑，但是实际游戏起来还是有其独特的魅力。











破防

体力槽下的就是防御值槽，该槽空了即破防。现状来说，因为防御槽恢复速度很快，还比较难打出破防，而且硬直并不长，所以即使破防能够追击大伤害的机会也不多。但是，发动 HYPER DRIVE 后强制连续防御的话还是有机会破防的。CD 反击废气 CD 反击回归。防御中消耗 1 格能量实现。有伤害，但是当对方 HP 为 0 时，CD 反击的伤害不会杀死对方。

游戏气绝

气绝复活，但是没有明显的气绝槽，要凭感觉把握。跟 98、02 的方式完全相同，第 1 个人 3 格气，第 2 个 4 格，第 3 个 5 格。蓄气速度比 98 略快。EX 必杀技、EX 超必杀技消耗 1 格能量可以强化当前的必杀技 or 超必。EX 必杀技会附加无敌、或者飞行道具复数化、或贯通对方的飞行道具等各种有趣的能力，EX 超必杀的威力比普通超杀大很多。发动 EX 必杀技的时候角色身上有蓝色的影子，发动 EX 超必时会出现红光。

DRIVE 系统

能量槽上的绿色 HD 槽。能量增加的条件是“攻击命中对手或让对手防御”。挥空，空招不能增加。没有发动“HYPER-DRIVE”系统时，利用 DRIVE 取消要消耗 50% 的基础槽，由此可以实现不能取消的特殊技代入必杀 / 超杀或必杀技代入超杀等等。也就是说，一个角色最多取消 2 次。

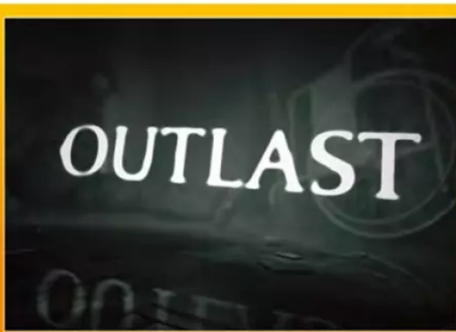
在绿色槽满时按 BC 发动。可以在连续技中和空中发动。角色身上会发出火光。绿槽同 02 一样随着取消的增加自动缩短，取消一次大约消耗整条 HD 槽的 10%，在 HD 模式下连击不会增加能量槽和 HD 槽。





NEO MAX 超必杀

发动条件 1：绿色 HD 槽全满或已发动 HD 模式。发动条件 2：至少有三格气（家用机在发动 BC 后只需 2 条气），发动条件可谓苛刻。HD 模式发动后再发动 NEO MAX 可强制中断当前的必杀技、超必杀技、EX 超必杀技（同时绿色 HD 槽也将耗空）。大约能消减对方 480 点体力（每个角色体力值为 1000），威力相当强大，具有一击翻盘的效果。发动时屏幕会出现彩光，每个角色的 NEO MAX 超必杀都各不相同。



逃生

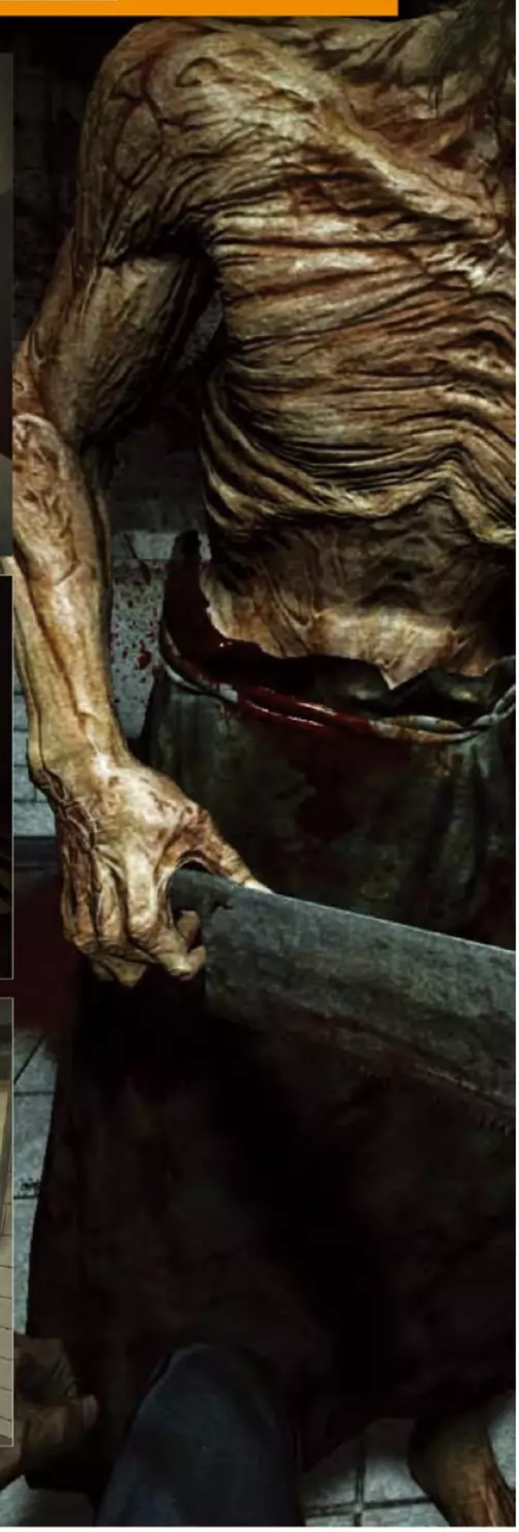
□编：阿宅　　□美：咖啡

游戏类型 冒险游戏
制作公司 Red Barrels Games
发售日期 2013 年 9 月 4 日
游戏特点 惊悚、恐怖、血腥
适宜人群 喜欢刺激的抖 M 童鞋











玩家们一定都对《镜之边缘》这款游戏记忆尤深，现在，一个全新的《镜之边缘》式的游戏已经出现在玩家面前了。 在《逃生（Outlast）》中，相比和怪物战斗更加专注于“跑”这个元素，在这方面最有话语权的游戏可能就是《镜之边缘》了，所以该游戏在开发的时候适当地借鉴了《镜之边缘》。

Red Barrels 工作室的联合创始人 David Chateauneuf 阐述了一下他们开发《逃生》这款游戏的灵感来源。

“毫无疑问的，《镜之边缘》的确是个好榜样，我们很喜欢带给玩家这种新的第一视角游戏体验。一般来讲，在其他的 FPS 游戏里玩家就是一个漂浮着的摄像机，镜头右下捆了把枪”。

“我们当然希望玩家能沉浸在我们的游戏中不能自拔，所以我们更倾向于玩家能通过一系列的动作来与环境进行互动。玩家能和环境进行更加真实，代入感更强的互动，这才是我们真的想带进游戏中的东西。”

本作是一款生存恐怖游戏，玩家扮演一位独立新闻记者，被派去调查一间最近重新开门营业的精神病患者之家。在遥远的科罗拉多山脉，Massive 山精神病院的恐怖在等着你。一间废弃了很久的精神病患者之家重新开业，幕后老板为一家名叫 Murkoff 公司的跨国企业的“研究和慈善”分部。它一直在秘密地运作着，直到现在……

根据这间公司内部的线报，独立记者 Miles Upshur 闯入这个精神病研究设施，他发现了一个处于科学、宗教、自然和某种永恒之物之间的恐怖秘密。进入之后，他要想逃出这里的希望只有揭露 Massive 山内部的秘密。

国外记者曾在去年采访了 Red Barrels，亲耳听到了本作吓人的背景音效，其实从视频里我们也听到了音效够惊悚。由于 Red Barrels 工作室成员大部分是前《细胞分裂》的开发人员和其他 3A 工作室的编码员组成，《逃生》游戏品质自然大可放心。







编：阿宅　美：咖啡

轩辕剑 6



游戏关键字

殷商 周 封神
龙与凤 爱情 战争 轮回
纠葛 萌宠

游戏评级	12+ 小学生还是不要玩了，太虐。
游戏发行	搜狐畅游
游戏开发	大宇资讯 DOMO 小组

综合评分 7.5

画面　剧情　操作　音效　创意



阿宅

给玩家的第一印象就是水墨、文艺的美术效果，虽然画面算不上很出彩，但有很多亮点，比方说大场面的远景做的相当辉宏。游戏体验整体很流畅，新加入的时间条战斗系统节奏适中，诸多的收藏、成就和支线任务不会让玩家感到枯燥无聊，剧情紧凑而不拖沓，用心讲述主角从懵懂少年到有担当的男子汉的成长过程，是一款值得一玩的主流国产角色扮演游戏。



闹市，无风，烈日当空。
两位剑客蔡魔头、工长君临街而立。
他们级剑很烫，他们的眼神很烫，他们的心更烫，后来……
两款国产大作发售了。

趁着8月欧美大作发行的空挡推出游戏，两家公司都非常聪明，即便是都拥有巨大粉丝群，双方都在售前做了大量的宣传，这么做的目的很简单，是希望拥有更多的新用户。而不论从画面还是内部设定方面来看，2款游戏都有了相当大的进步。

游戏画面

轩辕剑 6

因为游戏本身更换了全新的引擎，游戏在画面上比较之前的系列作品来说，可谓翻天覆地，之前的轩辕剑依然停留在上世纪的画面表现水平，能够承载的内容少之又少。游戏的整体画面色调较为朴素，没有过于浓郁的色调表现，这很附和轩辕剑系列一直以来的定位。游戏角色的建模细节适中，能够在有限的元素限制中尽可能的将角色特色表现出来，比如例如印度阿三，并没有太多的装饰元素和修饰，却已经将角色主要形象勾勒完善，值得夸奖。但角色的贴图部分分辨率较差，稍微近景便出现瑕疵。游戏的周边场景建模中规中矩，基本保持了和角色一个基调，但有些景物的多边形数量较少，且贴图粗糙。植被构造却是亮点，场景中常有大量覆盖的植被，在不仔细观察下观感尚佳，可在有些情况下却十分的碍眼，遮挡









视线。游戏的战斗特效略显朴素，并不抢眼。其他特效，比如泛光，景深，也有一定的体现，但平心而论，事到如今，除非是抱着十年前的引擎不放，是款游戏都有这样的效果。同时，游戏之中存在一些问题。比如配件角色的模型雷同率太高。角色的一些动作表现力依然受到限制，例如主角和其哥哥在动作上完全一致。角色在过程演出时能够表演的动作数量少，受限制多，前后重复的动作多，基本还是保持了少量动作演出然后大家面对面站着对话。角色虽然拥有一定表情变化，但体验的不够明显，与台词的切合度存在一些问题。同样的还有口型，对于国产游戏让语音和口型完全吻合难度较大，但起码要做到话语停了嘴巴也停，这点未能实现实在遗憾。

总体来说，是轩辕剑系列以来画面最佳，表现力尚可，远超守旧的仙剑系列。







古剑奇谭 2

虽然宣传视频看过无数次，但是真正实机玩起来小编我还是惊了一下。画面的效果虽然说不上顶级，但是在效果的处理上做的相当到位。人物身上的细节也是丰富异常，站立不动的时候还会有各种小动作，乐无异就会经常检查自己的偃甲道具包。但是同轩辕剑 6 一样，游戏画面细节方面还有相当多的瑕疵，比方说如果配置比较低的话会在对敌人攻击时有慢动作，很多玩家反映战斗时仿佛在看一段优美的武打电影，每当攻击时就会开始慢动作，这样对流畅性有一定的影响的，低配玩家会非常纠结。战斗的画面还是很华丽的，战斗时最好将视角调远一点，这样在攻击时不会有太多的视角遮挡。而且如果调整的远一点的话，估计慢动作的情况会减轻一点。这一点纯属猜测，因为阿宅的机器还算不错。

古剑奇谭 2



游戏关键字

剑魄琴心 技术宅
女王 闷骚男 小清新 卖萌
即时战斗 QTE

游戏评级	12+ 小学生禁止，避免学习恶作剧。
游戏发行	游戏吧
游戏开发	上海烛龙

综合评分 8.5

画面
剧情
操作
音效
创意



阿宅

画面虽然不及世界顶尖水平，但相比其他国产游戏更加细腻。本作的最大特点就是各种创新，新的剧情呈现模式、新的战斗模式、新的运营模式，整个游戏过程轻松休闲，配音阵容相当强大，几位主角以各自的方式使劲卖着萌，这就是一个卖萌的时代。游戏中各种地方都可以跳过，很人性化的设计，方便了二周目成就以及收集，如果你喜欢简简单单的玩一款游戏的话，本作不容错过。

精美的场景是本人喜欢古剑的一个原因了。本人觉得，烛龙在对场景的表现及细节上做得蛮好的，大到雕梁画栋，小到一个小小的物品，都能让人从中得到满足，这也是古剑的玩家中涌现出很多细节考据帝的原因吧。配角和背景人物的动作，如作揖、跳舞等，真实度也比较高，不会看着肢体僵硬，而且都符合游戏所在社会时间和社会文化的背景。人物说话时嘴唇会动，但是契合度还不是很完美，而且有时在人物心理活动时，嘴巴也会动，这有一点不科学。不过这也有可能是游戏人物在自言自语吧。最重要的是操作角色的跑动姿势与战斗姿势，人物跑动明显顺畅了很多，而且还增加了人物的冲刺动作。而在即时战斗模式中，操作角色的动作更是让人感到战斗的畅快淋漓，一招一式都架势十足，还有虚实身影结合的技能效果，哪怕是普通攻击，也很帅。

战斗系统

两款游戏的战斗系统都有这很大的创新。

轩辕剑 6

在传统排排站回合制上进行了一定的改进，这种改进是想要表现自己在各个方面都进行了突破和创新，战斗改为节奏稍快的读条时，双方在进行战斗时行动顺序根据读条时间来判定，这样的系统国内外 RPG 已经有过先例，唯一不同一点是轩辕剑 6 的战斗顺序根据行动值可以多次行动或者连续快速行动，这或许能够让战斗的节奏加快一点。但在设置中将战斗的速度拉致最快在对付单个怪物时可以悠闲的左手鼠标右手咖啡随便点点，即使是在三个敌人出现时，只要策略明确，虽然也没有啥特别的策略就可以完全掌控战斗节奏，也就是说本作在战斗上仅仅是批了一层伪装，实质上并没有太大的变化。其实是战斗指令的烦琐化，游戏之中，对单个普通敌人进行普通攻击起码需要点击鼠标两次，且点击的位置都有严格限制。但随着游戏进程的推进，玩家很快就会遇到复数的敌人，这时候对一个怪物普通攻击就要点击鼠标三次，其中最后一次是选择敌人，而且，选择敌人必须在固定的选择框内，直接点击怪物毫无作用，这点有待改进。如果想要使用技能，就必须点击四次。而这时候玩家需要控制三个角色，一轮战斗就必须点击鼠标十二次，频繁且有一定精度的鼠标点击后，对于敌人造成的伤害却十分的有限。这就造成了一场战斗下来，玩家只能够盯着技能表不断的点点点点，而且游戏完全不支持手柄不说，在用键盘进行控制时，甚至会出现按下选择技能而技能蹦到了上一个格子的奇异事件，这对玩家来说极其的不友好，让本来就枯燥的战斗再次的升级。







古剑奇谭 2

打击感有点弱了，有点轻飘飘感觉，甚至不如一些已经运营多年的网游，比方说同为动作战斗系统的《龙之谷》。切换攻击对象时，应该是因为在配置里打开了战斗自动移动的原因，所以会在切换时自动移动到对方身边，这一点感觉对新手蛮适合的。战斗中的 QTE 系统也是更好的传承了下来，还增加了连招，战斗进行到特定时候，当触发 QTE 时，一定不要错过，潇洒干掉对方吧。不过一开始进入 QTE 没有提示，可能会让玩家措手不及。手柄来操作，一开始有点不熟悉，所以很多时候还是需要鼠标辅助，玩得多之后就会熟练一点，可以完全使用手柄，比键盘鼠标的感觉要好很多，不过古剑二的战斗模式不难，所以一些妹纸们也不比担心。另外，虽然可以开启战斗自动移动功能，但是开着那个功能也觉得怪怪的。不太理解，这次古剑的动

作设定为什么是锁目标的，我在那里空挥剑空甩技能难道很不合理吗，直接弄成了现在这个要么距离不够一动不动，要么帮你跑过去。而且战斗中按方向键，不能向后跑，只能防御，这对于希望秀操作的玩家来说简直是噩梦啊。









天赋系统

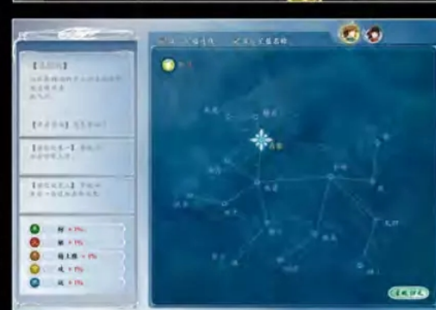
不论是七轮还是凝星化蕴，凡是对角色或者技能有加成的点数系统，在此阿宅都称之为天赋，毕竟这是魔兽世界所开之先河。

轩辕剑 6

“七轮”就是通过点数提升角色的属性，增加角色的实力。但是仔细一看，并不是如此，当为某一项属性注入点数时，相应的提升之后，却有另一项属性会受到影响而削减！想要增强某种属性，就必须削弱某种属性，提升的越多，削弱的就越多。 当玩家得知这种后果之后，笔者想可能有很多玩家都会不再试图增加或减少，只单纯的依靠等级和装备来提升实力，因为等级和装备必定是有增无减，而这种有失有得的培养方式对于一款游戏，一款玩家想要不断变强的 RPG 之中，还有待时间的考验。玩家投入时间的目的就是为了让角色更加的强大，单纯的强大，而这种设计意图是在限制玩家培养出全面性的角色，控制走向，但这样一来，玩家投入了时间，某项属性却得到了削减。你可以限制玩家对于角色的培养方向，但请限制在某种属性的不增加，而不是负增加，这种投入之后却损失的结果，特别是会累加且永久性的损失，将会大大的消减玩家的动力。玩家投入了一点提升了 100 的血量，损失了 20 的防御，那为什么不多练几级稳步提升 100 血量，在不损失一点儿防御的情况下，然后再换一件更好的装备追加 20 防御呢？或许“七轮”的设计方向是为了打造出个性化的角色吧。

古剑奇谭 2

相对于及时动作战斗的游戏来说，天赋其实并不那么重要，只不过为人物增加了一点点属性而已，这些小小额增强完全可以用操作来弥补。或者说，这个系统在本作的作用只是锦上添花，比如在角色等级提升到能够打点开所以天赋树的时候，点上满暴击，就可以体验，招招暴击的爽快感了，或者说点上“精”或“神”上限，就可以疯狂的放技能了。除此之外，阿宅找不到任何对提升游戏性有帮助的地方。



自由度

轩辕剑 6

游戏世界可以分为地面、天空和地下三个层面，其中的每一部分都存在众多允许玩家前往探索。也是因为如此，本作拥有着该系列游戏中最大的游戏地图，玩家想要徒步横穿所有区域大概需要数个小，而为了缩短玩家跑地图的时间，制作方为玩家准备了例如马车、木制飞鸟等载具和坐骑。同时，整个地图被设计成了一个完整的大场景，因此玩家在游览过程中获得更加流畅连贯的体验，不会再因频繁的场景切换而浪费时间。已探索过的区域可以通过在大地图中点击来进行移动，大大地降低了游戏中在重复地图中的跑路的枯燥程度

总的来说，轩辕剑 6 在操作流畅度、自由度、灵活度上面的表现定会令玩家非常满意，而且它是以网游为基准去尽量的做好玩家体验，这一点要比其他的国产单机游戏有不少优势。





古剑奇谭 2

阿宅认为本作根本不需要自由探索，因为本身是动画式的叙事方式，加入过多的探索元素会使游戏的连贯性大打折扣，这本身就是个喝着饮料吃着零食，看看动画然后偶尔跑跑地图打打怪的休闲游戏，总之要尽可能的轻松惬意。



耐玩性

轩辕剑 6

本作的耐玩性可以说是相当强大的，仅仅是多样的成就、收集系统就已经会让不少的成就、收集癖玩家爱不释手了。但是，仅仅依靠成就、收集之类的东西还是不足以增强游戏的耐玩性的，所以游戏中还设立了多样化的支线任务，炼妖、收妖，装备强化、锻造等等，多样化的游戏体验可以让你抛开主线任务或主线剧情通关之后还有丰富的游戏体验。





古剑奇谭 2

家园系统相信很多玩家会喜欢，虽然是山寨开心农场。在家园的田地里或池塘中，利用种植、养殖所收获的食材或药材也将有更加全面多样的用途。 家园系统最直观的改变，莫过于家园中的景致变得更加精美漂亮。绿竹鲜花，小桥流水，楼榭亭台交错其间，好一番桃源盛景。家园中景点有所增加，新添了秋千、水车等生活娱乐设施。生长在家园里的植物，在种类上也变得更加丰富。 除了绿意盎然的景象之外，家园中还出现了白雪皑皑的一块特别场景。这里就是新增的功能区——温泉区域。升级后的家园系统提供了一个温泉，可供主角们休憩沐浴，为主角们恢复精神。此外，如果主角们使用香料配方泡澡，还能暂时获得有利于战斗的特殊状态。

剧情风格

轩辕剑 6



传承经典的叙事方式，剧情也相当紧凑。故事的推动速度比较快，如果不做支线任务，直接跑主线的话基本上每一小时就能遇到一个新主角并且加入队伍。同时，各种经典的 RPG 桥段也都在本作之中有所体现。事实证明，对于这类游戏来说，传统的剧情发展模式最能够推动故事走向，比如典型的英雄救美然后顺势带走等。

古剑奇谭 2



去掉对话框，采用字幕式的剧情实在是大大加强了剧情临场感。加之前文提到的剧情过场，角色表情动作更加丰富的演绎，再加上今次更高质量的角色配音，无需再向以前那样说句话，按空格看下一句，真正做到近似于看动画的感觉。而且，字幕字体可调节大小，因人喜好而异，自主选择。听着故事，记录着游戏的点滴，不用管键盘或手柄，十分惬意。

大家是否还记得 1 代里长篇的之乎者也，无尽的无谓“废话”？这一作，没有了。从试玩这段初期剧情就可以看出，剧情时长仍然足够，长至 20 余分钟的对话也仍然存在。但此过程就是全心欣赏故事的过程，每一句对话长度适中，言简意赅，同时又饱含古剑的风韵。不用你去控制对话，只要舒心去欣赏。实在不想看，暂停跳过即可。

角色塑造





轩辕剑 6

游戏的角色塑造较为成功，部分角色很有特点，容易让玩家第一时间记住，这其中除了角色外形之外，就是通过对话和为人处事在表现，印度阿三这个角色塑造的很成功。角色形象很快的丰满起来，在遇到了不同情况时的反应也较为强烈，其次是蜀国大波妹，这个更多的归功于外形优势，这是个拼事业线的时代。至于主角，可以从其身上看到标准的RPG 主角的光环，充满正义感，路见不平拔刀相助，且有些大大咧咧同时却身负秘密等等。对比起来，在人物塑造上，起码没有让人完全遗忘在队伍里的板凳角色

古剑奇谭 2

古剑系列最吸引人的是它的故事情节和人物塑造。古剑二在游戏开始的一个半小时内，只有 3 场剧情相关的战斗，其他时间都在过剧情，与一代相同，开篇的故事要慢慢讲，人物慢慢登场，再带领玩家开始一个全新的奇妙旅程。而在游戏人物的性格，在人物几句话中就可以看出，再加上不同人物的动作，很快玩家就会爱上这几位主角。





声效配音

轩辕剑 6

先说配音。游戏内所有剧情对话全部加入了真人配音，完成度和质量都非常之高，除了有部分角色略带港台口音之外，可以堪称完美，配音对游戏人物个性的把握也非常到位。近年来国产游戏在配音方面下了极大的功夫，三剑均在配音上下了不少心思，从古剑奇谭的开创，其中为了追求更高质量多次重录，到仙剑 5 邀请明星御用配音演员进行演绎。再到今天轩辕剑 6 自游戏一发售就全程语音，可以说不能一个配音都不好意思拿出来卖，而这方面，各家都做得很好，这点是制定肯定的。专业到位的配音可以极大的增加游戏的代入感和演出效果，在某种程度上弥补了国产游戏团队对于过场演出的能力不足和资金紧张。

再说音乐。这一代的音乐亮点并不突出，游戏中第一时间抓耳的 BGM 几乎没有，但音乐并不扰人，以一种温婉柔和的方式存在，严格来说这样的音乐表现并不算太好，但合格。唯一不足的是 BOSS 战时的音乐，或许是为了保持风格一致，实在欠缺一些紧张和激情。最后说音效，音效主要体现在战斗方面，主角的普通攻击搭配音响以为的还拥有一定的打击感，其余技能的音效平凡无奇。其次是游戏过程中音效表现较少，比如主角行动时没有脚步声。

古剑奇谭 2

在配乐上依然延续了第一代的阵容，所以在玩家进入游戏之后，能够听过的旋律有着似曾相识的感觉，游戏在配乐没有太大的短板，主旋律依然悠扬婉转。但也就这样了，想要重现仙剑 4《回梦游仙》这样旋律响起就一身鸡皮疙瘩的高度太难。游戏的配音保持了国产游戏一贯的高水准，虽然有着游戏台词过于啰嗦拖沓的原因，但并不影响演员们的发挥，就算是废话也能给演的富有感情。游戏中因为演出效果的不足等等因素，角色的塑造可以说几乎八成都是依靠配音演员的卖力专业且十分到位的演出来达到的。古剑 2 这次也启用了不少配音界极为有名气的配音演员来加盟游戏，出来的效果令人震撼。游戏的其他音响中规中矩，战斗时的声音并无太大问题，一些声效也都有一定的表现，比如走路时还是有脚步声的等等。

豪华版

轩辕剑 6

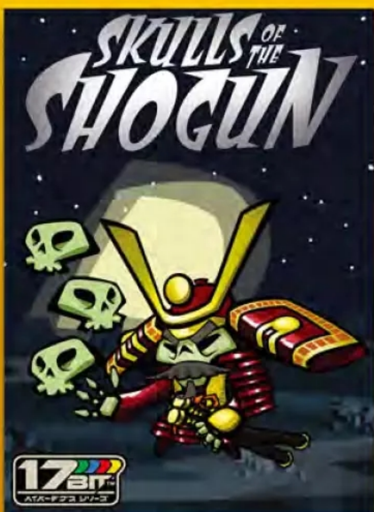


古剑奇谭 2



编：Samtown 美：咖啡

幕府将军的头骨



游戏关键字

神作 另类武士道 Q版架空 打破成规的回合策略 每一关都有全新体验 对白幽默 已汉化

游戏评级	9+ 动画版仅有少量暴力对白
制作发行	17-bit Haunted Temple
发行日期	2013年7月18日（PC正式版）

综合评分 9

画面 剧情 操作 音效 创意



阿汤叔

上期栏目《英雄连》的极速体验中，大叔说到了濒临灭绝的即时战略游戏。其实，还有一种类型相比之下更像一级保护动物，那就是回合策略游戏，在PC单机端，这种类型的游戏恐怕一年都出不了两部。以至于它们更多的只能混迹于粗制滥造的页游和手游之中。而今年初发布的这款《幕府将军的头骨》却给了我们一种惊艳的感觉。不管是画面、音乐、操控，抑或是剧情，水准非常之高，绝不输于任何一款3D大作。游戏在微软的Win8和移动平台上独占半年后终于登陆PC的Steam发布，为单机玩家带来福音。此外，本地化程度也较高也是一大优点，唯一的遗憾恐怕是中文字体的选择差强人意，难道又是方正字体的授权在作怪？而跨越平台的特色，也让微软整合的生态圈第一次在游戏领域有了非常大的吸引力，希望今后有更多的跨越平台的此类优秀作品出现。

跨出九宫格，眼前一片天

上手容易通关难，游戏无论是剧情、玩法、操作始终都贯彻了简单易懂这样的主旨，玩家接触后很快就能认知游戏。但当我们需要进入游戏中去攻城拔寨、争金夺银的话，就完全是另外一回事了！

你有多久没玩过日式回合制策略游戏了？如果给它再加上可爱的画面和诙谐的对白呢？当然，我指的不是那些H-game……由位于西雅图的17-bit工作室制作的这款回合制策略游戏《幕府将军的头骨》，相信可以给最近低迷的回合策略游戏阵容以及在2012年底至2013年初较低迷的小游戏市场带来不小的风暴。

首先，游戏被描述为回合策略中的升级版战争模式，从经典的策略游戏《皇家骑士团》和《火焰纹章》中借鉴了不少优点。吸取了两作的精华，为广大玩家提供了一种更纯粹、更易上手的游戏体验。简单地说，就是抓住了早期时代经典策略游戏的感觉。

其次让你感到震撼的是游戏在艺术风格上的取向。游戏散发着浓郁的日本武士色彩，动画相当流畅，角色和环境设计就像壁画一样美丽。这种卡通渲染风格在如今的策略游戏中别具一格。其背景的设定也很有意思，游戏以数百年前封建幕府时期的日本为历史依据，将背景架空在了武士们死亡后的冥界阴间，你会作为幕府将军加入到一群士气十足的骷髅武士当中和另一支由骷髅武士所组成的势力在冥界展开激烈的战斗。抢头骨、攻城堡、最终抱得美人归，再简单不过的剧情讲述的就是一群落寞基友的奋斗故事，又何尝不是我们真是生活中的再现呢？

再次，我们就要讲到游戏中各种打破成规的改变，这也是让一款小清新作品演变为顶梁大作的关键所在。虽说游戏采用的是回合制，但是单位的移动并没有锁定在传统的九宫方格范围内，你可以自由选择单位攻击和停留的位置，很大程度上增加了游戏的变数和场景的可利用性。在作战中，不同兵种的技能都有所侧重，步兵的攻击力是最强的，但是它们移动范围很小；弓箭手可以射杀远处的敌人，但是无法近距反击；而骑兵则在移动范围有很大优势；为此你就要综合兵种的优劣势来合理安排战术、阵型和走位。随着剧情的深入，你会发现每一关都会有全新要素等待你去体验，这就很好地化解了策略游戏后期枯燥的短板。比如在不同的关卡你能获得不同的特殊兵种（乌鸦道士、狸猫法师等），吃掉三个以上头骨后现有兵种会升级成精锐（增加攻击次数和特殊能力），还有团队合作也是不可忽视的力量：比如说两个步兵合在一起（让它们站在一起）可以形成一道屏障，两个弓箭手合在一起可以干翻任意一个对方的杂兵等。

最后要说一下游戏难度的问题，我感觉游戏无论是剧情、玩法、操作始终都贯彻了简单易懂这样的主旨，玩家接触后很快就能认知游戏。但是当我们需要进入游戏中去攻城拔寨、捞金夺银的话，就完全是另外一回事了哦！作为编辑，为了更快体验游戏，我当然选择的是easy难度，结果发觉通关也不是想象中那么简单。官方说明是8-10小时的流程，这显然是对我来说的……即便当你能合理安排策略和熟悉操作后，Normal难度下也至少需要20小时的时间来完成剧情任务。而最耐玩、最意犹未尽的要数游戏提供的20个成就和每个关卡的金头骨挑战成就啦！对“成就级高玩”特别重要的提醒，也是玩策略回合游戏必须掌握的：每完成一个单位的动作都要记得存档，千万不要依赖游戏自动存档，这款游戏战斗自由度很高，每个战术布置的变化都会关系到整场战役的结果哦。







将军一怒为红颜





占领稻田能获得资源点，占领神龛则能用资源换取各种士兵。



夏天遇上最多的就是雷雨，占领雷神神龛能召唤雷电技能。



各种河岸、桥梁、山崖边都是陷阱，可以将敌人击退掉落直接消灭。



“最强”两字清晰可见，但阴间军曹并不是最终 BOSS 哦，剧透到此为止。





风趣的对白，不是三大妈汉化的哦，官方诚意很足


这乍看像一张 DOTA 的地图啊



PC 发布前游戏的各个版本

扫描二维码下载游戏 Windows Phone 移动版，支持所有 WP 平台的手机哦！

编：阿宅　美：咖啡

缉毒煞星



游戏关键字

怀旧 简单 暴力
毒贩 特警 枪战 爆炸 发泄
双打 不科学

游戏评级	12+ 游戏中有些许的暴力成分
游戏发行	Deep Silver
游戏开发	Rubicon Organization

综合评分 6

画面
剧情
操作
音效
创意



阿宅

总体来讲故事模式难度低，流程短，耐玩性很低，不过你无聊得快长蘑菇了，或者是心中怨气很大，可以来发泄一下。游戏可以切换不同枪械，有个简单的枪械升级系统，还有成就系统，并什么太大新意，能看的就是合作模式以及部分小游戏和空中打击等这几个能稍微提升游戏乐趣的模式，因此游戏纯属茶余饭后消遣的怀旧之作。

简单粗暴？你选对了！



游戏画面只能用朴素二词来形容，模糊的贴图，劣质的纹理，粗糙的建模，游戏整体画面感觉就像蒙上一层灰蒙蒙的雾气，而且分辨率直追 PS2 时代。



游戏场景倒是不少，从山间丛林、热带雨林、河道、海洋、到仓库、车站、大型货轮应有尽有，不同场景不同地形都刻画出了应有的特点。



光影效果还不错，不论是阳关熹微的清晨、明媚的午后和静谧的夜晚。这些对一个只有 1G 出头的游戏来说足够了。

游戏中大部分采用俯视角模式同时不支持调整视角，只能随着游戏进行自动调整视角（部分视角效果不错，有时候镜头拉远为上帝模式，有时候又会拉成近景变成类似于 TPS 视角），因此很多诸如地表植物纹理等细节表现不明显，水面算是个亮点。

尽情发泄吧



游戏中大量的爆炸场面何止是雄性荷尔蒙的弥漫，简直是泛滥成灾，最大的火力输出配以最小的大脑容量，仅从战斗火爆程度而言，游戏已经及格。



由于游戏可以双人搞基组合杀敌，威力强大的枪支弹药，无穷无尽的子弹倾泻，不停的射射射，爆爆爆，令人热血沸腾，似乎一切都是可以爆破的。

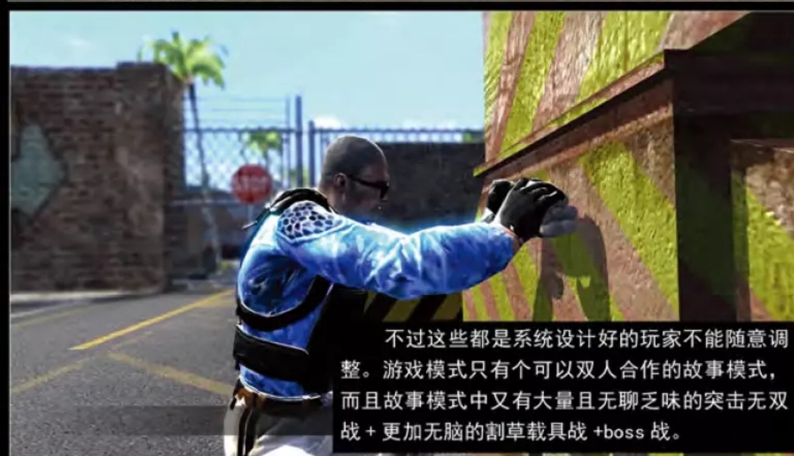


游戏不具有任何难度，也不需要什么高端操作，你只需要不停地移动点击鼠标就能顺利通关

游戏常用操作键

左摇杆 \WASD：跑动
右摇杆 \ 鼠标左键：射击（投掷）/ 面向的方位 / 移动空中打击
LT 键 \ 鼠标中：更换枪支
RT 键 \1234：添加打击属性 / 发射空中打击
LB 键 \ 左 SHIFT：翻滚
RB 键 \ 鼠标右键：投掷炸弹
A 键 \ 空格：跳跃
B 键 \R：近战攻击





不过这些都是系统设计好的玩家不能随意调整。游戏模式只有个可以双人合作的故事模式，而且故事模式中又有大量且无聊乏味的突击无双战 + 更加无脑的割草载具战 +boss 战。







游戏操作比较无脑，一路突突突配合近身搏杀即可。不过人物行动起来就像在地上滑雪般飘来飘去，敌人姿势更是奇葩到无法吐槽，射击手感烂的一比，基本可以用毫无打击感来形容，不管射中还是被射，基本全程无后仰。不过整体操作倒是很流畅，这点值得表扬。

编：X先生　美：咖啡

暗影狂奔



游戏关键字

走格子　街头朋克　死者留言　2D 回合　战术布局　侦探小说

游戏评级	14+ 自己和自己玩的人
游戏开发	Harebrained Holdings

综合评分 7.5

画面　剧情　操作　音效　创意



X 先生

该作本身是一个小品级的游戏，使用热门的 Unity 引擎开发，经典的走格子战斗。回合制的战术模式有足够深度，可以细细研究玩赏，未来可能的出彩点是它支持众多的 MOD 爱好者二度开发。如果你喜欢《幽浮：未知敌人》这类讲究战斗布局的游戏，又有耐心去慢慢琢磨一套装备技能的配合，也许能从这个游戏中获得不少乐趣。当自己培养出的强力角色在游戏中碾压敌人的时候，还是会感到非常有成就感的。

回归 并非老调重弹

《暗影狂奔》最早是一种 1989 年就已经发布的桌面游戏，包括一个卡牌收集游戏，两个微基地战争模拟游戏。后来这桌游很火，就衍生出了几部电子游戏，包括 1997 年的时候就有一个 16 位的赛博朋克 RPG，还有 2007 年的时候 Xbox 出过一个 FPS 游戏（它是第一款 Xbox 玩家和 PC 玩家可以通过网络连接一起战斗的划时代游戏）。围绕同一个主题，《暗影狂奔》还有一系列的小说和音乐，各种文化形态最终凝固成了一大块架空的特殊世界。

暗影狂奔的世界背景设定在近未来，魔法在消失了近 5000 年后再度复活。一个环球跨国公司企图控制这些神秘力量。宏观的设定是一个复杂的科幻架空世界，有着深邃的底蕴和完整的构架。混杂着霓虹灯光芒的贫民窟可能是这种文化的标志性象征。从经典的科幻片《银翼杀手》中就能见到这种充满激情的贫瘠。各种元素都在这里变成大杂烩，你能看到黑客、流氓、打手、萨满甚至魔法师在一起战斗。这个世界结合了朋克，城市幻想和犯罪阴谋小说，恐怖侦探小说以及一些奇幻元素，很难用类比或者"像 XX"这种描述来形容它。

它的回归同时包括了续集，重新制作和向前作致敬。

至于这款 2013 年《暗影狂奔：归来》游戏，其实是其中一个小小的，但是编撰的相当优秀的小故事。说道"回归"这个词，就是说它曾经很强势，多年以后终于再来一波的感觉。它的回归包括了续集，重新制作和向前作致敬。

这款游戏里，你可以看见端着暴力枪的精灵、



游戏一开始就会给你看到自己角色成长的庞大天赋树，不过很快你就能闹明白，其实只需要担心其中很小一部分。而且游戏的天赋树成长也比较简单，就是升级需要若干点数，下一级需要更多的点，玩家不需要纠结天赋互相加成或者天数搭配控制这种问题。游戏中的近战角色成长后基本可以搞定一切难题。如果再有法师配合给上几个 BUFF 就更加无敌。



对于种族的选择方面，不用太纠结。一开始的几点属性点差异对后来角色的差别影响微乎其微。与其在意这个还不如选漂亮一点的模型。毕竟角色扮演游戏自己的带入感还是很重要。建议玩家根据自己的特殊癖好，选择肌肉莽夫或者纤细美妞，满足自己的视觉享受就好。



这款游戏的画面不能算惊艳，也不至于露出丑态。由于使用了 Unity 引擎，玩家眼前流畅的画面还是能够让人接受的。同时，这样的效果对机器的要求也并不高。画面上使用一种极简主义的风格，很好的把 3D 人物放在 2D 的画面上。

使用魔法的兽人法师还有精通黑客技术的侏儒一起并肩冒险。这些设定都是借鉴自暗影狂奔那个世界设定。

故事内容主要是“死者留言”这样的老桥段。整个侦探故事编写的还是相当有水准，在情节展开中也把背景设定完全展现。如果一个故事能够同时完成：“构建世界－展现人物－神秘的谋杀故事”，那么它就是一个好故事。

虽然游戏中的角色并不是像一般小说中塑造的那么丰富，但其实制作组还是在语言对白方面下了一点功夫。至于英语原版中的不少语法错误，可能是小制作游戏的一种特色吧。在游戏对话部分，玩家有着丰富的对话树选择，不过只有其中很小的一部分会真的影响游戏发展动向。这种差异化的选择更多的是给玩家一种角色性格的塑造和带入感觉。但如果你经常表现得像一个混蛋，也许会失去一些额外的好处，而一个满足各种求助请求的“好人”一般能得到好报。



一开始，你可以自己定义角色的职业和种族。常见的比如擅长远程或者近战职业，或者可以控制机械敌人的黑客，还有使用无人机的工程师。每种职业之间的差异非常明显。如果你有兴趣，完全能重新搞一个不同的角色体验不一样的游戏流程。游戏中想要获得提升，不光是打打杀杀就足够，还可以对贫民窟的难民们出手相助，帮助他人也能让你获得能力的提升。难度阶梯和激励机制在《暗影狂奔：回归》中还算比较明显。在完成主线任务后，玩家能发现自己增强了一大截。伙伴也是游戏中的另一种形式的奖励。但是这些伙伴和大多数的“佣兵”及“追随者”一样，都是宠物级别的存在，没有很深厚的人物背景铺垫。

《幽浮：未知敌人》和老版本的《辐射》游戏都和它有点类似。

整个故事被分成一小段一小段的小战役，每一个小环节都适合在像中午午休那样的一小段时间内完成。在非战斗状态，游戏中的世界基本上就是走来走去，这里点点那里点点的模式。战斗后每个人一开始只有两个行动点数，可以用来移动，射击，重载子弹，使用物品。战斗地图地面有一个明显的方格子可以告诉你行动的位置。前阵子一个游戏《幽浮：未知敌人》和老版本的《辐射》游戏都和它有点类似。所有的战斗都是基于回合制的。在战斗中，需要很多的技术底蕴，还有各种科幻的武器和装备把战斗流程搞得很有趣。而且即使你有着最好的武器和最强的阵容，一次不小心的失误也可能让你全团挂掉。

另外，这个游戏也给出了编辑工具，方便爱好者们在它的基础上做出自己喜欢的各种额外故事情节。地图编辑器不是给菜鸟或者故步自封的朋友，只有那些敢于大胆探索，并且有着内心热情的人才会去使用它们。因为是一个开放的游戏，后续会出现的各种民间高手制作的MOD也许是《暗影狂奔》游戏未来生命力的保证。





虽然游戏的设计师有着雄心壮志，把它做成《辐射》那样的开放式RPG，不过在这个简单的任务中我们还是只能看到一些线性的流程。基本上玩家就是跟着指示从一个任务做到另一个任务。游戏谜题部分设计的不错，有一种侦探收集元素在里面。不过很多其他部分找钥匙的模式稍显无聊。

编：小P羊 美：咖啡

泰拉瑞亚



游戏关键字

召唤 BOSS 圈养 NPC
造造房子看看风景
把坑挖到地狱 可恶的腐化 苦造隔离带

游戏评级	16+ 可怕的墓志铭
游戏开发	Re-Logic

综合评分 **7**

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意



小P羊

本作的游戏画面真的算不上好，游戏给人的第一印象也不过是把 MC 给 2D 化，然而当你深入游戏后，就会发现这是一个完全不同的世界，这个游戏世界有充满黑色幽默的世界观，让人惊奇并头疼的设定。你可以自行安排一些 BOSS 的登场舞台，可以自由决定收容哪些 NPC，甚至还能将他们推入深渊，还有什么游戏能比 Terraria 更胡闹的呢？

自己造个恶魔城

沙盒游戏中，《我的世界》（简称 MC）可谓是家喻户晓的作品，而同是沙盒游戏的《泰拉瑞亚（Terraria）》可能就没有那么多人知道了。这款 2D 横版沙盒游戏最早在 2011 年公布，游戏一开始并没有太多的亮点，玩家得像玩 MC 一样，在夜幕降临前及时搭建庇护所来应付僵尸、怪物横行的恐怖夜晚，但是随着游戏的不断更新（2013 年 5 月又更新了一次），Terraria 和 MC 的差别越来越大，与其说它是 2D 版的 MC，倒不如说它是一个需要你自己建设的恶魔城世界。



僵尸会在夜晚向你逼近

创造你的化身和世界



单就画面而言，Terraria 的画质只达到了 GBA 的那点程度。不过画面并不是这款游戏的重点，挖掘、战斗、探索才是这款游戏的主题。不过在游戏正式开始前，你得先完成两个步骤：创建角色、创建世界。一旦完成这项前期工作，你就可以选择角色登入选定的世界展开冒险之旅。

Terraria 中的玩家角色并没有职业之分，角色建立主要供玩家自定义人物造型，包括：发型和服饰的色彩搭配。此外，玩家在建立角色时还要进行游戏难度的选择，包括：简单、中等和困难三大难度级别。这里要特别说明的是，这款游戏的难度，指的是角色死亡后会受到哪一级惩罚，角色在简单难度下阵亡会丢失身上半数的金钱，在中等难度下阵亡会同时掉落一些物品，而倘若你的角色在困难难度下死亡，那么角色将被系统删除。

困难难度还有个非常有趣的设定，就是角色死亡后会变成能穿墙飞行的幽灵体，你可以借助这一设定来探索地图，为下个角色在游戏世界中展开冒险打下基础。



沙漠地形



腐蚀之地

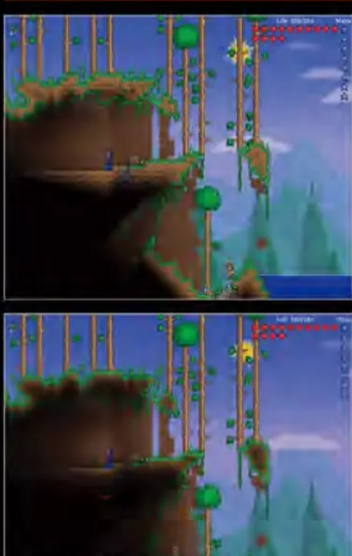
相对于 MC 的自定义世界有地形平坦度、地表深度等复杂选项，Terraria 只有三个地图尺寸可选：小型、中型、大型，而三类地图的差别仅仅体现在横版卷轴的长短差异上，绝对不会因为你选择了小型地图，就导致地狱、雪地、沙漠等特殊地形在这张地图上消失。换言之，对于想要收集道具、物资的玩家而言，建立小型地图会更有优势，然而小型地图在应对某些事件时会有一些缺陷。

左手挖矿 右手砍怪

在操作方面，玩家可以通过鼠标左键控制角色做各种事情，譬如拿起各种武器战斗，或者手持木块、土块等建筑材料搭建落脚处。由于游戏中存在各种有趣的道具和装备，逐渐富裕起来的角色也能像恶魔城的英雄们一样进行短途飞行、二段跳，或用砸魔法、丢手里剑等方式和敌人战斗。

游戏常用操作键

左右移动：A/D
跳跃 / 控制火箭靴：空格键
跳下平台：S
开启菜单：ESC
使用手持物品：鼠标左键
自动使用工具：Shift+ 鼠标左键
改变画面模式：F9
隐藏全部菜单：F11
使用勾爪：E


通过切换 F9 改变光影效果

在 Terraria 的各类操作键中，Shift+ 鼠标左键的操作方式特别值得一提。举个例子，在怪物横行的地洞中挖矿时，你只要对准矿石按下“Shift+ 鼠标左键”，就可以在不切换武器的状态下，用钉镐采矿了。此时若有怪物靠近你，使用“鼠标左键”仍是正常挥动武器战斗，非常便捷，而如果你不喜欢这些设定的话，也可以在游戏标题画面中的设置菜单里进行快捷键的更改。

总有些玩法出人意料

之前提到过，在 Terraria 中埋藏着各式各样的道具、装备，可以让得到它们的角色获得 2 段跳、短时间飞行、瞬间回程等能力，其实 NPC 设定、特殊事件、神圣和腐化地域以及 BOSS 级怪物才是这款游戏的一绝。

在 Terraria 中，玩家并非孤家寡人。事实上，你刚进游戏的时候就会发现自己身边有一个名为向导的 NPC，你可以和他对话获得本阶段的游戏建议，也可以将你不了解的合成物品拿给他看，来获得道具合成公式。而除了向导以外，Terraria 中还存在商人、树妖、军火商、护士、魔法师等 11 个 NPC，这些 NPC 会在玩家们为其准备好单人公寓（最低要求是 8X4 空间的房屋，内有至少 2 个家具和光源）后入住，并向玩家提供不同的服务。值得一提的是，除了向导以外，其他 NPC 都有不同的出现条件，譬如能给玩家加血的护士妹纸需要玩家使用一颗水晶之心提升最大生命值后才会出现。



想知道合成公式就把材料放在这里问


在不同房间里居住的 NPC

提到特殊事件，Terraria 中会出现陨石掉落、哥布林攻城等特殊事件。如果没有一定的防护措施，就有可能导致 NPC 阵亡、公寓被毁的情况。此外，这款游戏还存在一种会自己改变的地形——腐化之地。腐化之地中会出现更加危险的敌人，腐化之地还会通过泥土向周围扩散，腐化地表植被，并使金鱼、兔子等无害小动物发生突变，而当玩家击败旧世界的最终 BOSS 后，BOSS 所释放的古代力量还会产生同样具有扩散能力的神圣之地，并进一步强化腐化之地的侵蚀能力，要注意的是，强化版的腐化之地和神圣之地不仅能通过泥土蔓延，还会转变石块和沙子。


陨石砸出一个满是陨铁的坑

游戏中，玩家可以在神圣、腐化之地上分别撒上恶毒粉末和净化粉末来将地表恢复原状。但要想完全防止神圣之地和腐化之地的扩散，就必须用数层砖墙建立隔离带。


在腐蚀之地召唤出的超大 BOSS


可以合成一些 BOSS 召唤道具的恶魔祭坛

至于之前提到的 BOSS，Terraria 中固然会出现 BOSS 大驾光临的偶然事件，但是大部分 BOSS 其实都要玩家制作召唤工具或通过某种召唤途径来唤醒！譬如，旧世界的最终 BOSS——肉山大魔王，就要求玩家把向导巫毒人偶丢入岩浆才会出现，而这种与 BOSS 会面的方式，恐怕是其他所有游戏都不曾拥有的吧？

随着游戏的更新，如今 Terraria 中已经出现了各式与电路相连的机关，玩家还可以通过抽水泵来收集地下水和岩浆从而实现自己在游戏世界的野心。不过，对于追求快餐式娱乐体验的玩家而言，Terraria 的游戏节奏无疑就显得十分繁琐、拖沓了，想想看吧，按个家不但得选好地址，还要造好一条防御一切灾难的隔离带，而打个 BOSS 你还得自搭一个 BOSS 战平台，要想考究一点的话，得花几个月时间去造个恶魔城！这可不是人人都能做到的事情。也许去 Terraria 玩家论坛里下载别人的地图是个好主意。

国产山寨何弃疗

编：阿宅
美：哈秋

本来阿宅是准备写个游戏体验的，但是体验过程中实在是各种各种各种不爽，于是就有了夹杂着大量吐槽的专题，范围涉及移动、页游、单机，于是主编大人也很为难，这个到底放在那个板块……

移动平台，近来玩了一款名叫《钢铁雄狮》的平板游戏、另外也玩了一款名叫《坦克英雄》的页游，虽然两款都是山寨游戏，但是玩家很明显的能感受到两家制作方诚意的巨大差异。





在吐槽之前，我们先来看下被山寨的游戏，就是拥有巨大用户群的《坦克世界》，这是一款在2010年由Wargaming公司推出的战争网游。玩家会扮演1930到1950年代的战车进行对战（PvP），高度要求战略和合作性。有多于210台苏联、德国、美国、英国、法国、中国的战车可供玩家选用，目前已更新中国坦克树，“全都根据历史高度还原，估计将有合共约500台战车”。游戏2010年10月30日在俄罗斯首发，2011年4月12日在北美和欧洲推出，在中国由“空中网”代理于2011年3月15日推出。目前全球用户超过5000万，中国坦克科技树于2013年1月17日国服全球首发。游戏拥有强大的物理引擎，而每辆坦克的数据，制作方都是在对历史反复研究、对实体反复实验后才得到的，可谓良心之作。

作为叫座的游戏，被山寨是难免的。就像当年日本也是经常山寨美国的录音机，结果索尼在不断的山寨过程中，创新出了Walkman。所以童鞋们大客不必反感山寨，山寨其实有点像同人作品，期中不乏优秀之作。

首先来看下坑爹的

历史老师坑爹

一开始以为是款类似于《坦克世界》的IPAD版本游戏，结果阿宅错了，其中各种元素牛头不对马嘴。



《坦克世界》的玩家和军事迷们都不难看出，这亮坦克是二战时期德国的“黑豹II”型坦克，而在本作中它叫“水蛇”……然后作为二级的居然是美国的“谢尔曼”坦克，然后名字叫“天龙”，而且装甲、机动、火力都比“黑豹II”强。这尼玛也太牵强了吧，拜托尊重一下历史好么，二战时“黑豹II”虽然作为中型坦克来定位，但是从未被任何盟军坦克从正面击穿，更别说“谢尔曼”这种超量产的白菜车了。



再来看这个升级，“黑豹II”是二战时期的坦克，而在坦克上安装采用尾翼稳定脱壳穿甲弹的新式滑膛炮则是二战之后才有的技术，60年代苏联率先在T-62上使用115mm口径的滑膛炮。这里居然在“黑豹II”上安装滑膛炮，难道不觉得会很过牵强么？



然后“涡轮增压”技术，是一种利用内燃机运作所产生的废气驱动空气压缩机的技术。与超级增压器功能相若，两者都可增加进入内燃机或锅炉的空气流量，从而令机器效率提升。常见用于汽车引擎中，透过利用排出废气的热量及流量，涡轮增压器能提升内燃机的马力输出。这尼玛也是战后技术，为毛非要装到二战坦克上！



接下来的更扯的“陶瓷装甲”，陶瓷材料具有硬度高、质量轻的优点，其对动能弹和弹药破片的防御能力都很强，目前已成为一种广泛应用于防弹衣、车辆和飞机等装备的防护装甲。这类陶瓷复合装甲不仅能抗御常规弹药的攻击，而且还能承受中子弹和反坦克导弹的攻击。这尼玛是战后几十年才有的技术，居然也想装到二战坦克上去，你怎么不来个 AT 立场（参见动画《EVA》）啊？



然后是坦克的终极车，从外形上看应该是“99 式主战坦克”，看来制作方弘扬爱国主义精神是好啊，但是这炮塔比真货小了一圈是闹哪样啊？

阿宅说这些并不是要标榜自己多么的专业，而是觉得这游戏的玩家定位有问题，首先从画面风格来看，这尖款比较严肃写实的战争题材游戏，而喜欢站在题材游戏的绝大多数是考据党，喜欢研究、挖掘游戏背后的历史，而如此牵强的把一些完全不相干的东西拼凑在一起，势必不会拥有太多玩家，除非现在的小孩子人手一个 IPAD。

接着来看看良心之作

这个是《坦克英雄》的科技树，虽然跟就版本的《坦克世界》科技树如出一辙，但是至少是不牵强啊，这才是认认真真在山寨，要是真的没有创新真的不要紧，认认真真抄作业会么？小学没读过么？抄书没抄过么？







然后作为页游，这款游戏的画面也比较 Q 版，坦克都变得胖胖的。而且驾驶员都是萌妹纸，能够很有效的吸引非军事迷去体验。

操作的坑爹



知道阿宅为什么没有转动炮塔攻击那个从眼前路过的敌人么？因为操作不过来……以往玩 IPAD 射击游戏，要瞄准目标只要点击目标就行了，但这坑爹的游戏居然要用摇杆转动炮塔，而且在坦克行驶的时候是不能转动炮塔的，尼玛这是神马脑残的设定？！后来才知道，自动瞄准是要花钱买的，这是想钱想疯了么？

脑残的设定



这就是个换血游戏，一点技术含量都没有，装甲就相似于其他游戏的护甲，作为伤害减免来计算。说白了这根本不是坦克游戏，不过是套着坦克外衣的脑残射击。



我们来看看良心之作是怎么样的。

操作方面除了“开镜瞄准”，直接照搬了《坦克世界》，这充分说明了坦克世界的操作键位非常合理。而装甲方面，这款页游居然能做到正面、侧面的装甲有不同的击穿概率，虽然做不出类似原作的倾斜装甲“跳弹”的效果，但是还是可以利用坦克的装甲做点战术布局的，这使得作品的游戏性得到大大增强。

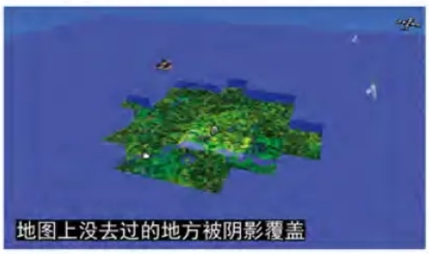
阿宅之所以敲这么一篇专题，是希望大家要正视“山寨”。“山寨”并不完全意味着盗版、侵权，他是一个行业发展必须经历的过程。先模仿再创新，这是人类自古既有学习方法，难道大家不是拿着习字本抄书才慢慢会写文章的么？说不准大家抄着抄着，就抄出下一个“索尼”了呢。

编：Samtown 美：咖啡 2013

百兆俱乐部

九月会员游戏推荐

游戏界不乏一些“夫妻老婆店”产物，譬如手游中大名鼎鼎的《神庙逃亡》，不过这里要介绍的则是另一款游戏，来自Wollay夫妇开发制作《魔方世界》。《魔方世界》是一款深受《我的世界》、《塞尔达传说》等游戏影响的创意作品。这款游戏仅有不足100M的容量，它的3D画面同《我的世界》有几分相似之处，你可以游戏中发现，该作的所有场景、植被、生物、NPC，乃至玩家建立的角色都由大小均等的方块构成，同时该作的死亡画面也非常有趣，你会看到惨遭敌人“蹂躏”的角色像倒塌的积木一样崩坏、碎裂一地。随后，你将在就近的一座重生雕像旁复活。


地图上没去过的地方被阴影覆盖


白天的城镇商业区

中文名和《魔兽世界》仅一字之差的《魔方世界》在玩法上倒是同WOW有几分相似之处。这款游戏在角色建立之初，需要玩家进行种族和职业的基本设定。游戏目前开放了包括：人类、精灵、亡灵、兽人、矮人在内的近10个可选种族，以及4个基础职业——战士、盗贼、法师、弓手，同时每个职业又有两种发展方向，举个例子，法师有水法和火法之分，玩家需要进入游戏选择职业分枝来习得对应的技能，而一旦选定分枝职业后想要反悔，就要支付一笔费用。顺便一提，玩家在角色中每升一级就能获得2点技能点，而除了职业技能以外，玩家还可以学习攀爬、滑翔机、游泳、驾船、骑乘等探险技能。

正式进入游戏后，《魔方世界》呈现在玩家面前的是一个开放式的游戏世界，这款游戏不存在任何线性任务，玩家可以四处冒险，造访机关重重的城堡、地监、金字塔……也能自由改造武器的性能和外观、收集宠物或挑战地图BOSS（地图上标有“交叉双剑”的位置就是BOSS所在地），而在你的冒险路程中，会不时遭遇像你一样在野外冒险的NPC单人或团队，有意思的是，NPC也和野外生物一样有敌对、友善之分，不幸遭遇红名团的时候，一场PVE在所难免。


武器的形状也可以改！

TIPS

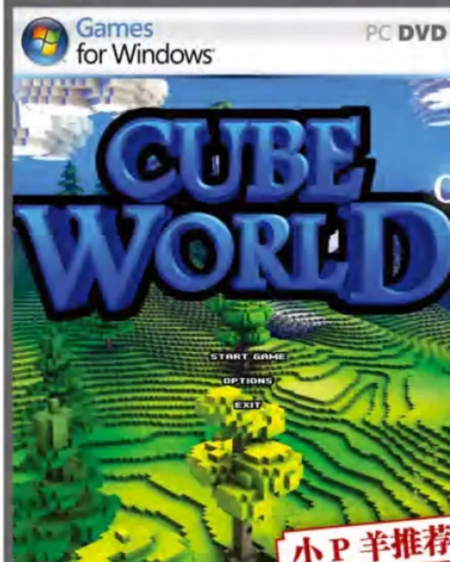
《魔方世界》是一款不择不扣的动作游戏，几乎每个职业都拥有“击倒、打断”技能和爆发输出技能，同时人物还能使用翻滚，这一消耗体力的技能来躲闪攻击。此外，使用攀爬、滑翔机等探险技能也会消耗角色的体力值，而游戏中的一些地点必须透过攀爬的方式抵达。如果你在战斗中遭遇困境，除了通过联机方式求助朋友外，不妨多光顾每个地区的城镇，城镇中有很多重要建筑，为提供玩家打造、合成、强化、购买装备的服务。

魔方世界

容量：82 MB

独立游戏 开放世界 动作感强

英文名称 Cube World
发行时间 2013年7月
制作发行 Picroma e.K



小P羊推荐


装备宠物食品就能捕获它们

重要操作键

移动：ASWD
跳跃：空格键
翻滚闪避：鼠标中键
开关地图：M
轻移：Shift

在介绍这款游戏的最后，需要说明的是，由于游戏目前仍是测试版本，在游戏性能优化上仍存在一些缺陷，这可能会导致你的显卡过热，甚至电脑重启。建议进入游戏后，关闭设置菜单中的抗锯齿选项，并调低画面分辨率以及可视距离来改善体验。


滑翔机会给你全新的体验

城堡风暴

容量：280 MB

横版 卡通 即时战略

英文名称 Castlestorm

发行时间 2013 年 7 月 28 日

制作发行 Zen Studios



《城堡风暴》是一款精致的 2D 横版战争题材游戏，该作即可单机运行，也可网络联机。中世纪风格的塔防混合了即时战略、资源管理、冷兵器战斗以及丰富多彩的美丽场景。在游戏中玩家将部署不同职业的士兵参与城堡防守，并且使用像是晨星、苹果手榴弹、导向飞鹰，甚至飞行山羊对敌人进行攻击。如果这一切奇葩的手段都无法阻止敌人，我们还可以召唤强大的法术，帮我们拒敌于城堡之外。游戏的画风很是奇特，物理特效的描绘也很是逼真，使用不同武器攻击对方城堡或单位，敌人的建筑与单兵会有不同的反应，玩家不但要经营好自己的城堡，还要学会如何攻占别人的城堡。



角色很有魔兽的感觉


两头出兵中间战


也有策略建造的成分



炮轰轰

容量：180 MB

平面射击 回合 百战天虫系

英文名称 Cannon Brawl

发行时间 2013 年 7 月 30 日

制作发行 Turtle Sandbox Games


绝对是百战天虫的翻版哦



独立游戏开发商 Turtle Sandbox Games 的最新作，根据工作室创始人 Peter Angstadt 所诉，Xbox 版本仍然是计划，但还没有宣布发售时间。在《Dstroyd》赢得 Activision 独立游戏大奖后，Angstadt 和艺术家 Theresa Duringer 成立了 Turtle Sandbox，然后开发演化之后的《炮轰轰》。本作有点像是百战天虫混合了塔防游戏，感兴趣的玩家可以下载体验版尝试一下。游戏在美国时间 7 月 30 号以 Early Access 的身份登录 Steam。



佣兵之王


经典合金角色

继《弹珠游戏》之后，出自独立工作室“Tribute Games”的最新作品，是一款很多骨灰级横版关卡爱好者都会感到亲切的游戏。乍看之下，这部作品就好像是一款向《合金弹头》致敬的模仿之作——而某程度上，它确实是！只不过，Tribute Games 还加载了一些比较近代的 RPG 元素进去：合成。每个关卡都布满或多或少的零件和物资，玩家可以随意收集，合成出不同的武器，或甚至细致的武器配件。据 Tribute 在介绍视频中表示，“各式各样的武器制定可谓数之不尽，有无穷的可能。”目前游戏只登陆 PC，其他平台仍然在考虑中。顺带一提，它将会支援 4 人协力模式。

容量：90 MB

怀旧 七拼八凑 新版合金弹头

英文名称	Mercenary Kings
发行时间	2013 年 7 月 22 日
制作发行	Tribute Games Inc.




战斗怀旧感十足



影子武士：经典回归


这画面让我想起了街机上的真人格斗

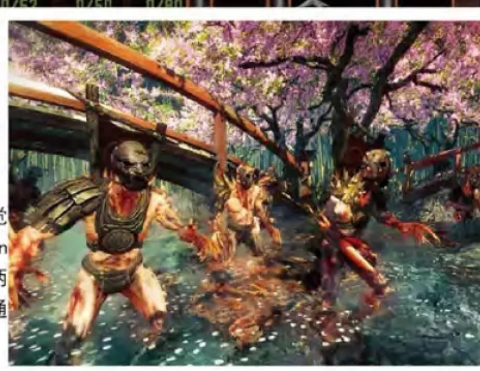
容量：350 MB

剪辑资料片 老画面

英文名称	Shadow Warrior Classic Redux
发行时间	2013 年 8 月 1 日
制作发行	Flying Wild Hog



虽然全新的 3D 重制版《影子武士》早已提上日程，就连预告截图都已放出，不过开发商似乎还不太满足，他们宣布，将再次为经典 2D 射击游戏《影子武士》带来一个全新剪辑版，名为《影子武士：经典回归》。虽然是脱胎于 2D 版本，不过官方承诺，该作将带来更好的视觉效果、混音配乐以及肆意破坏（Wanton Destruction）和双龙（Twin Dragon）两大扩展包。《影子武士：经典回归》将通过 Steam 登陆 PC 平台，售价 10 美元。





人类必须反击

容量：450 MB

太空射击 像素画面 怀旧

英文名称 Humans Must Answer
发行时间 2013 年 8 月 7 日
制作发行 SumomGames



本作是一款经典的 2D 横版射击游戏，本作的背景设定在遥远的未来，2 位年轻的太空飞船飞行员在太阳系中寻找文明。一如以前那些红白机上众人所喜爱的《沙罗曼蛇》一样（看到画面上飞机旁边那些帮助玩家作战的小机器人就有一种熟悉的感觉），不过添加了一些新功能，比如解谜元素。


这是打太空火车吗


画面略显简陋



小鸡快跑 2

容量：600 MB

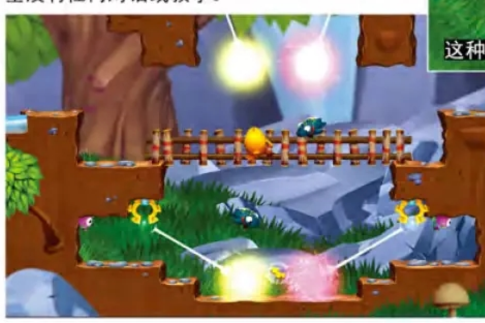
横版 动作 冒险 解谜

英文名称 Toki Tori 2
发行时间 2013 年 7 月 11 日
制作发行 Two Tribes



由 Two Tribes 制作的动作冒险游戏《小鸡快跑 2》已经登陆 WiiU 和 PC 两大平台。本作给予了玩家很高的自由度，不告诉他们要怎么做、去哪里，而是由玩家们自己来决定如何解谜和过关。小鸡的动作只有吹口哨和跺脚，操控简单，高度开放性的世界，不设置任何人工障碍。拍摄 Tokidex 世界中的各种生物，完全没有任何对话或教学。


这种类型的游戏更适合手机





颓废年代

容量：260 MB

没有

英文名称 The Age of Decadence
发行时间 2013 年 8 月 15 月
制作发行 Iron Tower Studio Inc



《颓废年代》是 Iron Tower 工作室制作的一款独立 RPG 游戏，游戏的画面虽然比较一般，但是游戏场景和任务设计，却是非常富有内涵和刺激有趣。游戏借鉴了一些经典 RPG 游戏的设计，又在此基础上有所创新，想必一定可以给玩家带来不一样的感受。






装备系统很丰富

■编：小P羊 ■美：grass

亮相 Chinajoy 的那些页游精品

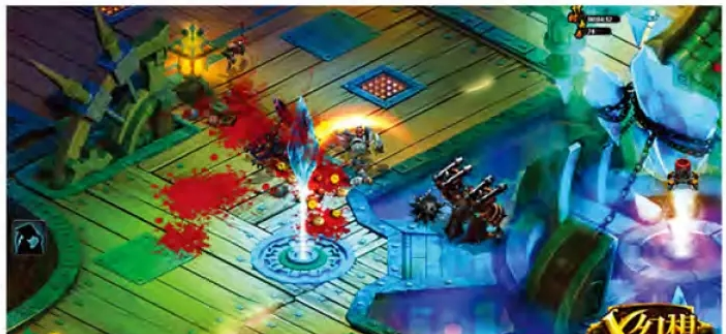
在今年的 Chinajoy 上，移动游戏的爆发式增长似乎把曾经红极一时的网页游戏排挤到了角落里。不过，游戏展中其实还是有不少精品页游呈现在玩家们的面前的。有意思的是，大部分网页游戏都出现在一线、二线网游厂商的展台上，不过这可不值得让我们费心思考，还是让我们来看看今年在 Chinajoy 上亮相的精品页游吧！

X 幻想

游戏开发 游戏蜗牛 游戏类型 角色扮演
官方网站 x.woniu.com

《X 幻想》是蜗牛基于最新的 JAVA 技术打造的首款即时战斗游戏，这款游戏和市面上的同类页游相比有一个最大的区别，那就是《X 幻想》支持鼠标右键操作，玩家可以像玩客户端游戏一样使用右键随心所欲地换装备、使用技能。这无疑大大扩展了游戏的可操作性。

从官方介绍来看，《X 幻想》的故事剧情发生在名为“塔山”的奇幻世界中，这个世界由多个互相独立的地域构成，唯有天梯和失忆者才可以前往其他地域，为了找到自己失忆的秘密，玩家所扮演的失忆者就要努力寻找传闻中的翡翠域，来解开自身和世界的谜团。


这是番茄四溅？


杜康战争


绚丽的技能交织在一起


让人联想到传奇的一地掉落

在画面的处理上，采用 2.5D 画风和倾斜视角的《X 幻想》拥有不亚于端游的效果，游戏中有不少中国元素的场景，譬如：虚无缥缈的天葬南场景、酒泉镇等等。

谈到这款游戏的玩法，《X 幻想》的副本系统可以说是该作的一大亮点设计。游戏中的副本共有普通、精英、英雄、噩梦、地狱五个难度阶梯和单人挑战与团队挑战这两种挑战方式。同时，每个副本都有挑战排行榜系统，会根据副本难度、完成副本的速度来进行排位。排名越靠前，玩家得到的奖励就越高。

此外，随机战场和无限制 PVP 也为该作带来了诸多爽快元素。每当恶灵大规模入侵塔山世界的某个地狱，天梯就会宣布该地进入“荒域”状态，玩家们可以尽情 PK，畅爽战斗。

大航海志

游戏开发 游戏蜗牛 游戏类型 航海冒险
官方网站 www.woniu.com/dzz/hh.html

游戏蜗牛最早是以自研游戏《航海世纪》为玩家们所认识的，拥有 7 年海航游戏开发、运营经验的蜗牛，在今年的 Chinajoy 上公布了一款以 16 世界航海大发现时代为题材的网页游戏——《大航海志》。和《航海世纪》相似，本作也包含了海战、贸易、探险等元素，玩家可以选择一个国


现场试玩展现的画面

家扮演海军或海盗，通过争夺港口、垄断贸易、升官封爵等各种手段，最终实现统一海上港口的终极梦想！

无等级的多样玩法可以说是《大航海志》的最大特色。这款游戏没有传统的角色等级和职业概念，玩家只有通过培养战斗类技能或跑商类技能才会逐步显示出各自的职业差异。其中，战斗类技能又分为装备技能、雇佣技能、战斗释放技能多个类别，战斗技能之间还有相克关系，如何选择需要玩家自己摸索。


游戏登录画面

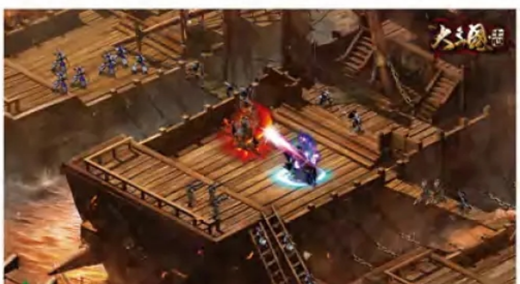
在战斗方面，《大航海志》采用了即时操控的海面战斗，玩家可以通过行走、转向、更换炮弹、释放技能等船只操作命令来进行战斗，值得一提的是，这款游戏支持同一战斗场景下多达 60 人的混战，更人性化的是，你还能选择电脑托管战斗！

提到战斗，这里也顺便介绍下本作控制港口的途径。玩家在《大航海志》中可以通过提升船只、雇员培养等手段来提升海战战斗力，从而实现以武力控制港口的壮举，而喜欢商业的玩家则可以抓住时机操控市场，直至垄断贸易获得巨大的财富。至于想要获得权力的玩家，你可以通过协助国家商会的方式，成为国家的重要官员，进而实现统一海上港口的梦想。

从官方公布的游戏资料来看，《大航海志》目前才公布了四个国家，包括：葡萄牙、西班牙、热纳亚（大概就是《大航海时代 ol》中的威尼斯）、奥斯曼，由此可见，该作还有很大的发展空间。此外，作为一款网页游戏，《大航海志》还融入了不少玩家间的互动玩法，除了传统的组队交互、PVP 交互以外，城镇内的玩家可以使用丰富的表情和抖一抖来加强沟通交互。


会议厅


人物选择界面


这是赤壁大战中的一幕？


控制武将施放华丽技能


选择英雄单独操作

大三国志

游戏开发 游戏蜗牛 **游戏类型** 战争策略
官方网站 www.woniu.com/dzz/sg.html

《大三国志》是蜗牛在 2013 年推出的一款以三国为故事背景的战争策略页游。这款游戏的核心玩法是即时战略，辅以完整的三国式剧情线，游戏集成了风格鲜明的王国系统和多种趣味休闲玩法。

基于Flash平台所开发的《大三国志》，汇聚了三国历史中的各色将领，游戏中既有曹操、刘备、孙权这些主公，同时也会出现关羽、周瑜、许褚等知名武将。在阵营和职业的设定上，《大三国志》和传统的三国题材页游一样，为玩家们提供了三个阵营可选阵营，包括：魏国、吴国和蜀国，而在职业的设定上，该作则开放了武将、谋士两种职业。不过这款游戏最值得关注的内容，还要数游戏的战斗模式。


两军对垒

和页游栏目介绍过的《帝国来了》一样，蜗牛的这款战争策略游戏采用了即时战略（RTS）的设计，简而言之就是游戏中的英雄和士兵可以分开操作，亦可用鼠标左键圈选编为一队，统一操作。这使得玩家可以像玩《帝国时代》、《魔兽争霸 3》等游戏一样，方便地使用鼠标右键及时调整部队走位，并通过按下 Q、W、E、R 等快捷键的方式控制多个英雄实时释放技能，你甚至还能将鼠标移动到屏幕边缘位置让地图画面随之卷动。这种自由的操作方式，加上游戏中涵盖了 AOE、减速、眩晕控制、BUFF、DEBUFF 的技能类型，让玩家可以享受到将敌人玩弄于股掌之中的快感。

除了通过攻占、割据的方式体验群雄割据的三国乱世。游戏还汇集了棋定乾坤、押镖、卡牌收集等数十种创新休闲玩法，让玩家紧绷的神经可以得到充分放松，享受一张一弛的游戏乐趣。

战三国

游戏开发 完美世界 游戏类型 角色扮演
官方网站 zsg.173.com

《战三国》是完美世界的2013开年大作，从官方介绍来看，本作是完美世界精英团队隐秘打造的三国题材RPG网页游戏，并面向全球华人市场推出，采取全球同步更新、同步数据的策略。这款游戏采用了基于Flash技术的Bolt Engine引擎开发，在开发团队的努力下，《战三国》这款游戏的所有细节，包括：小桥流水的生动刻画、对战时的必杀技展现，都超越了同类2D端游。



居然在玩家面前公然支持董卓！



绚丽的武将技能

在战斗设定上，《战三国》采用了半即时制的回合战斗模式，即在保留回合制游戏的策略性的同时，将战斗过程演变为即时制战斗，从而使战斗乐趣大大加强，而多达877位三国著名人物的加入和丰富的排兵布阵系统，更能让玩家切身体验到千军万马同屏对阵的宏大场面。同时，这款游戏还拥有海量涉及玩家趣味互动的玩法，譬如游戏中的家族场景就包含了家族建筑、抓壮丁、家族金矿、家族战等有意思的玩法内容。



云梦泽



汜水

就在最近，《战三国》推出了全新资料片“一战成名”，由此也开启了全民“蹴鞠”、“打星淬炼”的热潮。其中，蹴鞠玩法为投票竞猜形式，玩家在活动期间可以使用彩票为魏蜀吴三支蹴鞠队伍投票，并由此获得高级神兵碎片及稀有道具；打星淬炼则进一步提升了装备的强化玩法，为玩家的装备附上更多强力属性！

TOUCH 炫舞

游戏开发 完美世界 游戏类型 音乐舞蹈
官方网站 t.173.com

有全民炫舞之称的《TOUCH》是页游栏目曾经介绍过的作品，作为完美世界在2013年推出的次世代舞蹈网游。该作使用unity3D游戏引擎开发，游戏平台也涵盖了客户端、网页端、移动端以及智能电视端，拥有如此多的平台覆盖量，也难怪完美世界在今年的



甜蜜的双人炫舞



在商城中可以进行各种定制

Chinajoy 上也不忘带着《TOUCH》登场了。

作为一款音乐舞蹈类游戏，《TOUCH》非常注重玩家间的交互互动，为了让用户更加方便地在游戏中找到志同道合的舞伴一同劲舞，游戏还特别推出了“同城交友”功能，玩家可以在个人资料中上传自己的靓照，方便与更多舞伴交流沟通。

关于《TOUCH》独特的 QTE 提示和“泡泡”模式玩法，想必凡是看过之前的页游栏目介绍，或实地到游戏中体验本作的玩家都能很快掌握诀窍。



独特的 Touch 模式教学



喜结良缘

毕竟游戏的操作玩法虽然比传统 AU 类游戏多样化，但在难度上实则略有下调。事实上，这款游戏最值得关注的还是“大尺度”的交互动作，据悉，《TOUCH》的所有动作均采用真人实体动作捕捉制作而成，一些亲密的交互动作还让动作捕捉者们产生了小小的尴尬。

从最近的新闻上来看，《TOUCH》似乎被改名为《TOUCH 炫舞》，游戏也顺势推出了集成潮流服饰、社交交互、虚拟婚姻、社团培养等诸多创新元素在内的触感交互社区。相信这些玩法一定能满足爱音乐、爱绚的朋友们。

奇迹归来

游戏开发 第九城市　**游戏类型** 角色扮演
官方网站 qj.the9.com

作为今年 Chinajoy 上九城展区的主打游戏，你一定不敢相信《奇迹归来》居然是一款网页游戏，毕竟有那么大名气在的网游厂商，居然动用了整个展台的全部能量来宣传一款网页游戏，这多少让人感到有些不真实，而且光看大屏幕的投影画面，你也不会想到这居然是款网页游戏，然而事实却是如此。

由第九城市自主研发的次世代页游巨作《奇迹归来》采用 Flash3D 引擎开发，游戏内无论是动画特效、光影变幻还是模型表面的各类细节处理，都拥有出色的表现，而玩家无需下载任何插件便可体验到 3D 端游一般的游戏品质！


现场精彩 cosplay

作为一款传承了韩版经典网游 MU 精髓的作品，该作再现了老玩家们记忆中的勇者大陆，并以更具质感的 3D 效果呈现。另外，对于原作中的特色职业、装备流光效果、技能和副本等经典内容，《奇迹归来》都进行了更深入的完善设计，并加入了诸多现代页游元素。对于曾经玩过 MU 的玩家们而言，《奇迹归来》会让你不由自主地回忆起第一次带上翅膀来到空中之城的兴奋之情、穿着龙王拿着雷神在怪堆中厮杀的热血。

在今年的 Chinajoy 现场上，《奇迹归来》的现场试玩可以说吸引了不少老玩家们，而《奇迹归来》首测版本目前也在积极筹备中了，为了满足不同类型玩家不断提高的游戏需求，届时，《奇迹归来》还会开放 PVP 竞技场、大型跨服战等革新性的系统玩法！如果你是 MU 老玩家，如果你喜欢《奇迹》系列，可千万不要错过这款游戏。



画面似乎大幅进化



勇者大陆酒馆



现场试玩画面



坦克英雄

为了荣耀开炮！

游戏类型	第三人称射击
运营公司	上海天游
开发公司	上海友齐
官方网站	www.tankhero.com.cn
目前状况	封测
关键词	萌系竞技、改装坦克、研制战车、培养指挥官

编：小P羊
美：grass

页游栏目介绍过不少有关坦克的作品，而这次要推荐的《坦克英雄》则是一款最近刚出的游戏。该作基于Unity 3D引擎制作，并以二战时期的知名坦克为设计原型。不过相对于其他的3D坦克游戏，《坦克英雄》的游戏画面显得十分明快，游戏界面和人物立绘更采用了萌系小清新的2D卡通绘画，这让游戏给人留下了非常轻松的感觉，有意思的是，《坦克英雄》主打的也确实是男女皆宜的萌系轻竞技。


画面明快的小农庄

D系S系坦克各有千秋

《坦克英雄》以幻想世界欧罗西亚大陆为故事背景。由于欧罗西亚大陆爆发了一场前所未有的世界战争，无数战士为了国家，为了自由，也为了生存而投入到这场战中。玩家会不会成为他们所期待的英雄呢？这就要你在游戏里回答了。





改装画面

初入《坦克英雄》时，玩家需要在系统教官——莎莎的指导下完成角色创建、基础教程等步骤，并由此逐步掌握战斗、科研以及改装系统的玩法。

在可选坦克的种类上，《坦克英雄》目前推出了分属德系（D系）、苏系（S系）的共40种坦克，每个系的坦克都有不同的特点。比如D系坦克装甲厚重，但是行动缓慢。而S系虽然火炮强力，但是装甲却不如德系。这些坦克按照其战斗特点又有轻型坦克、中型坦克、重型坦克和反坦克炮四个类型。其中，轻型坦克拥有快速、灵活的特点，拥有一定防御能力的中型坦克则适合深入敌后，而重型坦克和反坦克炮则各具有火力强劲和能进行远程狙击的特点。不过，玩家在游戏之初，只能获得“战斗力只有5”的渣子坦克，想要提高自己的作战能力，就需要通过研发系统研制自己需要的坦克，随后购买纳为己用。



多种途径强化坦克威力

除了研究并购买各类坦克以外，玩家可以通过《坦克英雄》的改装玩法，针对坦克的各个零部件进行组装强化。而改装系统也是提升坦克战斗力的主要系统之一。

和不少角色扮演类游戏中的装备强化体系一样，玩家可以从攻击、防御、机动三个方面入手强化坦克，需要注意的是，强化时有一定的强化成功率，而且还有强化冷却时间。此外，玩家还能对坦克进行个性化的涂装，譬如为自己的坦克涂上更具魅力的迷彩漆、斑马漆等等。有时候，具有迷惑作用的涂装还能在战场上起到出乎意料的效果。

相对于作用有限的个性涂装，弹药在提升坦克的威力方面无疑有更大的助力。为此在战斗前一定要检查好坦克的弹药量。有条件的话，你也可以开启自动补给为坦克补充弹药。



非常适合雪地的迷彩



不同的指挥官有不同的能力

培养你的坦克指挥官

完成了坦克的研制、改装和弹药的准备后，玩家还不能马上参与战斗。是的，该作和同类坦克游戏相比还有一个特殊的指挥官设定，玩家在设定好出战坦克后，需要招募指挥官加入队伍。游戏目前拥有6位指挥官，分别是出身于苏维拉王国的高卡索山区的莉莉娅、脾气火暴的喀秋莎、曾服役于德尚帝国的精锐装甲部队的米歇尔、前德尚帝国集团军统帅薇尔、拥有商人本性的汉斯和祖父为苏维拉王国开国功勋的诺娜。五女一男的指挥官设定可以说是大大颠覆了大家对“战争是男人的世界”的传统观念。

这里要特别一提的是，指挥官是一辆坦克的灵魂，他们不仅控制着整个坦克，还决定着不同坦克的发展方向。为此，玩家也需要不断培养指挥官来加强其能力。同时，每个指挥官也拥有不同的技能，由此可以搭配出不同的效果。



沙漠场景

战斗以消灭敌人为目标

介绍了这么多关于坦克强化和出战准备方面的事宜，相信热爱坦克游戏的朋友们更关注的是游戏的战斗玩法。从测试版的游戏界面来看，《坦克英雄》设计了PVE和PVP两大类战场，其中，PVP玩法是游戏的一大标准玩法，玩家可以通过随机对战匹配系统快速进入等待房间，系统会随机将玩家分配至1V1、2V2或3V3的战场，而游戏的战场地图目前则开放了6张，包括：西欧机场、东欧小镇、北非战场等。

在战斗判定方面，玩家可以在战斗中看到一面红色旗帜，优先占领旗帜的一方会获得积分，不过游戏的主要获胜手段还是击毁敌方坦克，并保证自身存活。

有关战斗，这里要特别提醒的是，《坦克英雄》的不少坦克拥有非常坚固的前护板，也就是说，正对敌方坦克开炮可能无法对敌人造成一丝伤害，不过如果略微偏转射击角度，攻击敌方侧面或者直接绕到敌人侧后方加以攻击就能轻易造成有效伤害。此外，每次开炮后都有一定的冷却CD，在炮弹冷却期间玩家需要保护好自己的坦克不被袭击！



攻击敌人的弱点

在瞄准敌军坦克的时候，可以看到坦克各部位的击穿率，找到敌军坦克100%击穿的部位就毫不犹豫的开火吧!



击毁的坦克变得焦黑冒烟



三国汉之涛

与旷古名将共绘霸图

游戏类型	战争策略	运营公司	宜尚和
		开发公司	宜尚和
官方网站	www.yishanghe.com/hzt/	目前状况	封测
关键词	三国背景、自动即时战斗、排兵布阵、寻访良将		

编：小P羊
美：grass

《三国汉之涛》是一款2D战争策略游戏。这款游戏乍一看会让人误以为是山寨光荣的某国志，而游戏的实际情况却令人出乎预料。《三国汉之涛》拥有扎实精湛的写实画风和绚丽的游戏特效，这在画质良莠不齐的页游市场上显得难能可贵。同时，该作的游戏剧情也堪称一流，优秀的主线任务将带领玩家踏入东汉末年的历史洪流，逐步领略这场乱世之涛。


游戏实际战斗画面

战斗强调布阵作用

在战斗方面，《三国汉之涛》和市面上的大部分策略页游一样，采用了自动即时战斗。不过，这款游戏的特色玩法主要是战前的排兵布阵。面对难度不一的关卡，玩家们可以根据敌人的阵形来选择合适的布阵，从而达到事半功倍的效果。排兵布阵的作用同样也体现在游戏的PVP中，由于同样的兵力在不同的阵型下可以发挥截然不同的作用，低等级玩家就能借此打败高等级玩家。换句话来说，靠花钱砸装备冲等级并不是获胜的绝对原因。

兵种是布阵的前提。说到布阵，就不得不介绍一下


从骑兵系兵种图谱中可以发现，每一个兵种都有着鲜明的造型以及独有的特性，兵种间的细微差别与攻克关系将会在具体的战斗中发挥举足轻重的作用。



布阵界面

游戏的兵种系统。《三国汉之涛》包含了三国时期名留后世的近百种强兵，它们又分属步兵、骑兵、弓兵、谋士、军乐五大兵种之列，玩家们可以通过对兵种的不断转职升级获得终极兵种。值得一提的是，兵种转职系统是一个树状发展结构，越往上发展，可选的转职方向就越丰富，兵种的形象也更漂亮。

除了排兵布阵，士气也是决定战斗胜利的重要属性。游戏中的部队除了有血量的设定之外，还有士气值的判定条件。利用士气赢得战斗的典型例子就是在战斗中斩旗取胜。这也就意味着，在《三国汉之涛》的战斗中震慑敌胆与杀敌同等重要，想要立于不败之地，一定要小心保护好本阵帅旗。

武将是本作的重要元素

其实战斗打法只要玩家多参与几次实战就能明白诀窍，要说游戏中的高端元素，自然要谈到本作的武将设定。武将在三国类游戏中，是玩家最为注重的元素，它同样也是战斗最核心的组成部分。《三国汉之涛》中的武将除了拥有武力、智谋等属性值以外，还有一

个独特的性格属性。要是不注意武将的性格属性，胡乱部署武将会发生意料不到的状况。



武将的性格会影响部队士气

游戏中，玩家会逐渐分为魏蜀吴三大阵营。选好阵营后便将开启相应的名将任务。此时，玩家只要前往各国的主城军营就能面对国内有名的武将谋士，你可以通过任务了解他们的生平以及经历过的各大战役。此外，在完成相应的名将任务后，可为名将提升属性以及获得招募他们的资格。



接取名将任务



在武将玩法上，寻访系统也是玩家获得优秀武将的一个途径。玩家在越高级的区域，越有机会遇见高级武将，而在经过与武将的数次会面并累积好感度成功后，便可在聚贤庄里进行招募。

融合多种玩法的漕运系统

提到特色玩法，这里还要着重说明《三国汉之涛》的漕运玩法。漕运整合了贸易、多人合作、PVP、天气变化等多种玩法与一身。玩家在40级之前，可以体验到精简版的漕运系统，并借此获取游戏前期的紧缺资源——铜币。到40级以后，玩家就可以体验到正统的漕运玩法了。顺便一提，铜币奖励并不是漕运的唯一好处，漕运成功会降低玩家所在阵营的主城商店中的特产品价格，玩家就能以更低的价格购买该特产品，用来合成诸多有用的道具，例如：丹药、船、攻城器等，让自己的阵营处于优势。另外玩家还可以囤积物资，以后再高位卖出，获得高额差价。当然，玩家也可以扮演江贼去趁火打劫其他阵营的漕运船只，除了可以获得铜币外，还能够打压其他阵营，一举多得。



组队战斗

除了上面提到的特色玩法外，《三国汉之涛》还有“美人录”、“龙脉树”等趣味小游戏玩法。玩家在行动力不足的时候，可以来美人录看一看众佳人，若能不眼花缭乱，辨清佳人倩影，就可获得一定数量的战斗行动力，这对于每半小时才恢复5点行动力的广大玩家来说可是十分重要的。而如果玩家身边的铜币捉襟见肘，就可以向龙脉树祭拜，说不定就会有惊喜的事件发生了。

至此，相信各位玩家已经对这款战争策略游戏有了比较全面的认识。目前，《三国汉之涛》的后续版本玩法仍在开发中，从官网宣传来看，新功能正蓄势待发。如果你对战争策略类三国游戏充满兴趣的话，就请继续关注本作。



美人录



龙脉树


玩手机游戏
扫过来！
电脑乐园
APP GAME INFORMATION
APP评测
10月刊敬请期待！
电脑乐园
游戏攻略
PLANTS vs. ZOMBIES
Available on the iPhone
App Store
KONAMI
DEUS EX
THE FALL
I AM MT